

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
NUMERO 19 ● 350 PTA.
GRUPO ZETA
MEGA DRIVE
SONIC & KNUCKLES
MEGA BOMBERMAN
RED ZONE
DYNAMITE HEADDY
MICROMACHINES 2
SCOOBY DOO
PITFALL
URBAN STRIKE
SPARKSTER
FLINK
WOLVERINE
LETHAL ENFORCERS II
MASTER SYSTEM
MORTAL KOMBAT II
MEGA CD
SNATCHER
GAME GEAR
PETE SAMPRAS TENNIS
S.S. LUCIFER
EXCLUSIVA
PRIMERAS IMAGENES
DE UN JUEGO
PARA SATURN
PROBOTECTOR
EL BOMBAZO DEL AÑO
8 420565 051002
00019

MD 32X: Tu máquin

Aléjate de los Salones Recreativos. ¿Quién los necesita ahora que tienes MD32X? En tu propia casa, podrás vivir las mismas sensaciones con toda su potencia de juego.

Un milagro tecnológico reservado a los que apostaron por Mega Drive. Como tributo a su fidelidad, SEGA ha preferido aprovechar parte de la potencia de Mega Drive para crear una máquina asequible y totalmente compatible, en contra de la tendencia del mercado hacia sistemas de 32 Bits independientes y prohibitivos.

El precio, es lo único que no se dispara en MD32X. Y los títulos en 32 Bits comenzarán a multiplicarse muy pronto. En cartuchos y en CD (para usuarios de Mega CD).

¿Estás listo para el próximo nivel? Bienvenido. Acabas de entrar en la 3ª dimensión.

Con tu propia máquina.



FICHA TECNICA

CPU: 2 procesadores R!SC de Hitachi de 32 bit, a una velocidad de 23 Mhz/40 MIPS (millones de instrucciones por segundo).

Co-procesadores: Chip VDP (Vídeo Digital Processor) y el procesador Motorola 68.000 de Mega Drive.

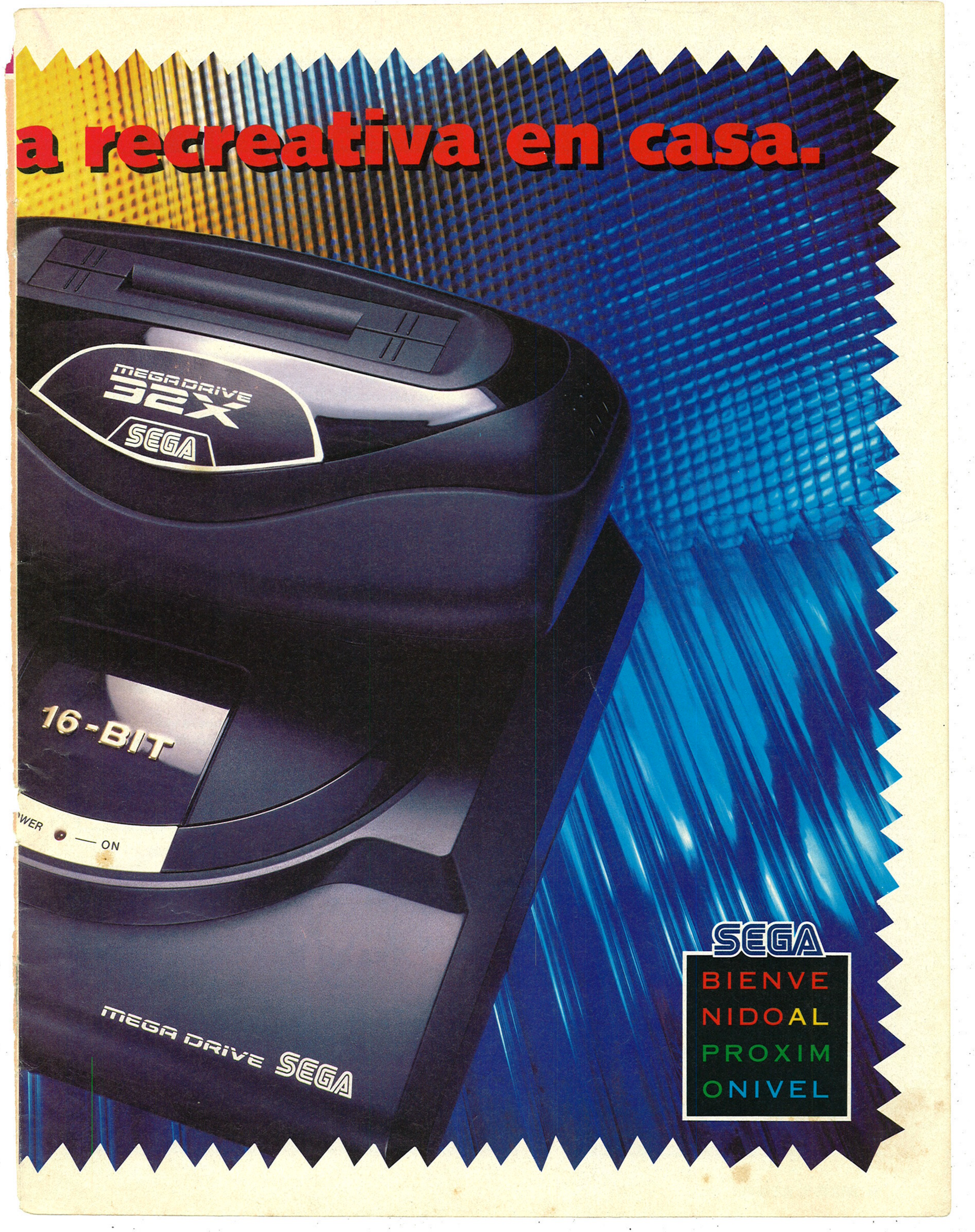
Gráficos: Los procesadores RISC de alta velocidad y su doble memoria de cuadro permiten la gestión de 50.000 polígonos por segundo; mapeado de texturas; escalado y rotaciones a través de hardware.

Colores: 32.768 colores simultáneos en pantalla.

Memoria: 4 Mbits de RAM, además de los disponibles en Mega Drive y Mega CD.

Vídeo: Puede superponer un plano de gráficos sobre imágenes generadas por Mega Drive.

Audio: Sonido Digital Estéreo; posibilidad para programar las frecuencias de muestreo; capacidad para mezclar sonidos procedentes de Mega Drive.


a recreativa en casa.
MEGA DRIVE
32X
SEGA
16-BIT
WER
ON
MEGA DRIVE SEGA
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

SUMARIO

FLASHBACK



GAME OVER



REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

Mega SEGA

NÚMERO 19 • 350 PTA.

MEGA DRIVE
SONIC & KNUCKLES
MEGA BOMBERMAN
RED ZONE
DYNAMITE HEADDY
MICROMACHINES 2
SCOOBY DOO
PITFALL
URBAN STRIKE
SPARKSTER
FLINK
WOLVERINE
LETHAL ENFORCERS II

MASTER SYSTEM
MORTAL KOMBAT II

MEGA CD
SNATCHER

GAME GEAR
PETE SAMPRAS TENNIS
S.S. LUCIFER

PROBOTECTOR
EL BOMBAZO DEL AÑO

EN PROCESO

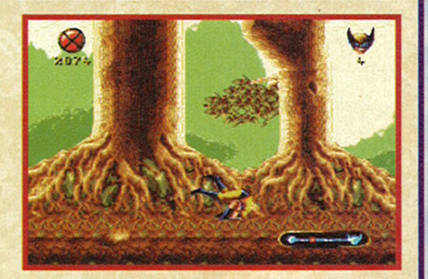
SATURN



MEGA CD

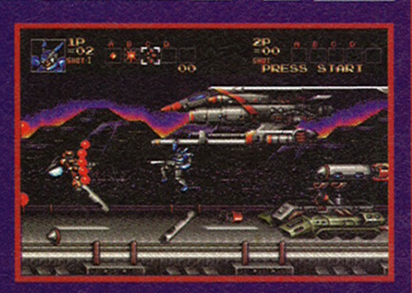
PREVIEWS

MEGA DRIVE



EN PORTADA

La legendaria saga de Konami aterriza por fin en *Mega Drive*, con toda la fuerza que pueden dar sus 16 Mb. Jamás se había visto en esta consola nada igual, tanto a nivel técnico como sonoro. Un arcade devastador que MEGA SEGA se encarga de analizar en primicia.



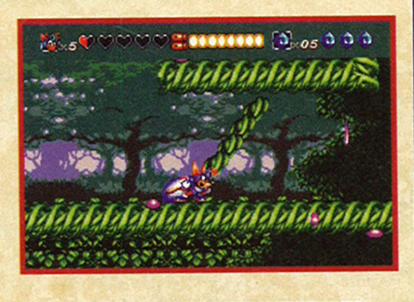
REVIEWS

MEGA DRIVE









GAME GEAR

MASTER SYSTEM

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redacción: Bruno Sol (jefe de sección) y Fco. Javier Bautista
Colaboradores: Fernando Martín, Agustín Scianmarella, Marcos García, José Luis del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano, Javier Iturrioz, Raúl "Morcillita" Montón
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Alberto Caffaratto, Marina Caffaratto y Belén Díez España
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00. Fax: (91) 586 32 32

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Director administrativo: Félix P. Trujillo. Controller: Josefína Agüero.
Director de Publicidad: Benito Mateos. Zona Centro: Usue Aburto.
Coordinación de Publicidad: Marina Lara. Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes). Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: José Manuel Sánchez Ruiz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42. Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona. Tel.: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28. Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30. Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11. Norte: Jesús María Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao. Tel.: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01.
Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01. Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00. Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26. Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46. Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46.

Filmación: EQUIPO PARRAFO S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid.
Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Tel.: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge

COMO SE HACE UN REDACTOR DE MEGA SEGA

Son muchos los lectores que nos preguntan en sus cartas sobre cuáles son los «Criterios de Selección de Personal» en Mega Sega. Bueno, esto en realidad es una materia altamente confidencial y reservada, a la que muy pocas personas pueden tener acceso. Los «C.S.P.» son un conjunto de pruebas rigurosa y matemáticamente estudiadas, que permiten obtener una información exacta de la capacidad intelectual, el perfil emocional y el margen de sociabilidad o grado de interacción grupal. Tras varias semanas de exámenes y pruebas tipo test, se llega a la selección definitiva: el Petrograma de Pirslowsky. También conocido como «La Casa de los Espejos Neutros». Consiste en cinco terribles cuestiones capaces de bloquear el cerebro hasta producir un estado paralelo al coma. Para que podáis comprender y comprobar la dureza del Petrograma, aquí tenéis el examen de ingreso de The Punisher:

PRUEBA 1- TABLA DE STINGER

Te encuentras en mitad de un viejo puente de madera, cuya resistencia aproximada es de 230 kilos —con fuerza del viento 0 y condiciones atmosféricas óptimas–. Por cada uno de los extremos de dicho puente se aproximan dos redactores de la competencia y su peso, sumado al tuyo, excede en un 15 % la capacidad de aguante de la estructura. ¿Qué harías?

A- Prometerles inmunidad absoluta de por vida en *Una de gambas*.
B- Les presentamos a Némesis para que les dé un curso a fondo perdido de videojuegos.
C- El problema es falso. No hay competencia.

PRUEBA 2 - TREBUEQUE DE GLOSIO

Un juego ha sido puntuado en una prestigiosa revista extranjera con una nota exagerada para sus méritos y, por causas de fuerza mayor, tienes 15 segundos para entregar tu opinión. ¿Cómo reaccionarías?

A- Me limitaría a copiarla sin más.
B- Consultaría a De Lúcar, de opinión infalible.
C- Me olvidaría de la revista, del juego y me compraría el Segunda Mano.

PRUEBA 3- ESPLETERO BINOMIAL DE FUJITAMI.

Llega un juego conversacional de rol nipón escrito en dialecto Kagemusha del siglo XVII y tu jefe de sección *Quebranta-empleos* te pide que lo acabes para el Game Over. ¿Qué harías?

A.- Adquiero un traductor en CD ROM, un vídeo de dialectos japoneses y una maleta de aspirinas.
B.- Acudo a una conferencia de «Psicólogos sin fronteras» y trascribo la frases más brillantes.
C.- Busco varios resúmenes de la telenovela Abigail y los casco tan pancho.

PRUEBA 4 - CIGOLLO AXIAL DE BROWN.

De una forma inesperada sale *«LO QUE NECESITAS ES AMOR» para Mega CD** y provoca una locura colectiva sólo comparable a la producida con DRAGON BALL Z, SSF 2 y MORTAL KOMBAT 2 juntos. ¿Cómo reaccionarías?

* Hipótesis de trabajo sumamente improbable.

A- Me alegraría porque me encanta Jesús Puente.
B- Intentaría que J.C. Mayerick hiciera un monográfico.
C- Presentaría mi dimisión y me dedicaría a la cría de la Chinchilla Común (Chinchillus Noteoigus)

PRUEBA 5 - PERENTERIO DE WILKINSON.

En el ejercicio de tu labor crítica, compruebas que el juego en cuestión es realmente mediocre. Suena el teléfono y la madre del programador te suplica que no pongas en peligro el pan de sus hijos. Pasan diez minutos, vuelve a sonar el teléfono y ahora son los 15 hermanos boxeadores los que te piden *amablemente* que vuelvas a estudiar tus notas. ¿Qué harías?.

A- Mantenerte en tus trece y tomarte unas vacaciones indefinidas.
B- Pasarle el *embolao* a The Scope «El Matagigantes Mordisquero».
C- Añades, disimuladamente, unos cuantos puntos y luego dices que es un error de maquetación.

¿SABRIAS LAS RESPUESTAS?, ¿TE GUSTARIA SER REDACTOR HONORIFICO DE MEGA SEGA Y OBTENER UN DIPLOMA CERTIFICADO?

The Punisher acertó (no logramos explicarnos cómo) las cinco preguntas del Petrograma de Pirslowsky y desde ese día ha pasado a formar parte de la gran familia **MEGA SEGA**.

Si deseas convertirte en Redactor Honorífico de nuestra gran revista, no dudes en enviarnos las respuestas a este complicado jeroglífico. Demuestra a tus amigos, primos y demás parentela inquieta las grandes posibilidades de un jugador empedernido. Vuestras cartas con las respuestas deberán ir remitidas a:

EDICIONES MENSUALES S.A. REVISTA MEGA SEGA.
C/ O´DONNELL 12. - MADRID 28009.
CONCURSO **REDACTOR HONORIFICO**

Entre los acertantes (la solución aparecerá en el próximo número) se realizará un macrosorteo. Los 20 agraciados conseguirán un diploma honorífico como el que os mostramos en la página siguiente. ¿Quién da más? No desperdicies esta ocasión única.

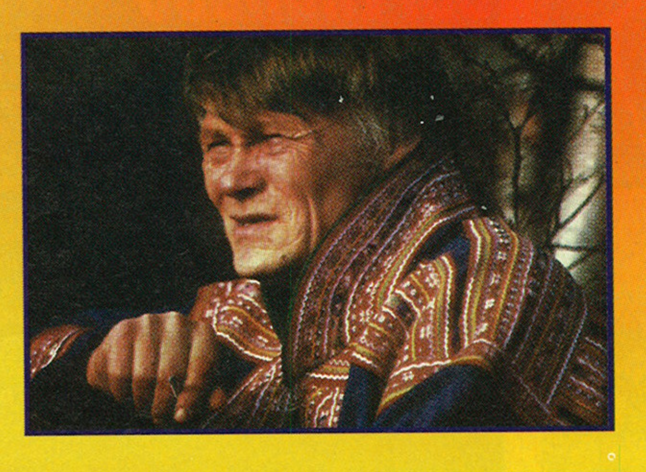
Mega SEGA

Certifica,
que Don FCO. JAVIER BAUTISTA
ha obtenido por méritos propios
el título de
REDACTOR HONORÍFICO
EN CASA.

Madrid a 25 de Octubre de 1994

NO LO VE CLARO

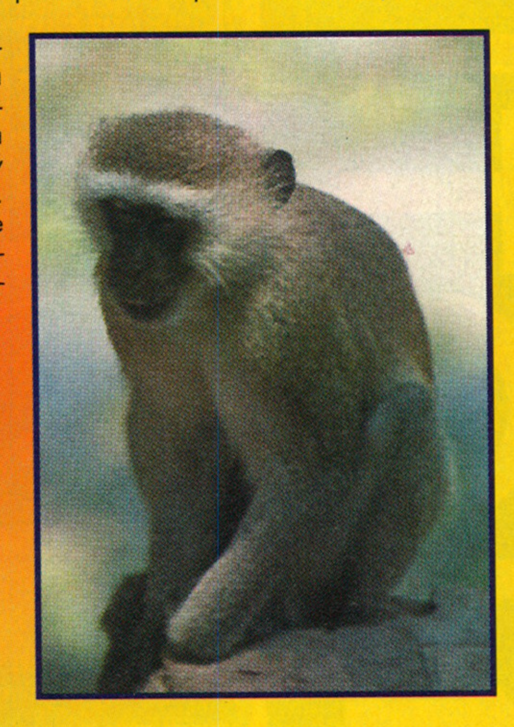
Los payasos de **MEGA SEGA**, tan dados a las bromas y el jacarandeo con la competencia, ahora también las gastan entre sus filas. Observad el patético estado en que quedó De Lúcar tras haberle sido sustraídas las gafas, mientras descansaba sus intestinos en unos urinarios públicos en pleno Tibet. Si ya fue engorroso descongelar el papel del WC con el abrigo, fijaos que terrible situación al ir a buscar el coche. Las últimas noticias nos informan que, en lugar de montar en su utilitario, se subió en un yak cercano y, tras tirar del bajo vientre (cuyo enorme parecido con una caja de cambios es asombrosa, como sabe todo aquel que haya visitado el Himalaya) del pobre animal, salió como una centella. En estos momentos está batiendo el récord de la hora en el famoso rally París-Beijing. Vuelve De Lúcar, tus parientes, amigos y demás acreedores te esperan.





UN HOMBRE HERIDO

Las críticas de cierto director de la competencia (si, hombre, el Amalio) han dejado a nuestro jefe de sección (el especimen de la foto), en un estado de consternación cercano a la depresión post-parto: triste, solo, con la mirada perdida y barba de varios días. Aún sigue dándole vueltas a esas funestas palabras que tanto le han herido.



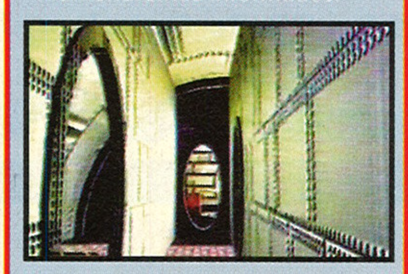
NOTICIAS

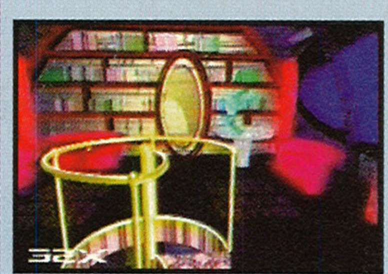
ES LA HO

BAJO EL AGUA

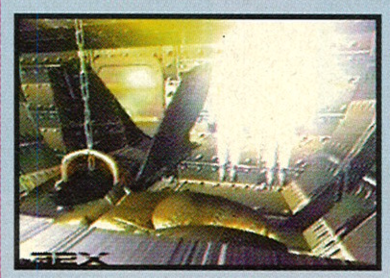
- NUEVO
- POR SEGA
- 32X

Con la estupenda promesa de más de 30 juegos para el nuevo sistema ***32X***, **Sega** nos ha descubierto más títulos para este periférico, incluyendo el impresionante **SHADOW OF ATLANTIS**. Este cartucho posiciona al jugador en un submarino, mientras va investigando y descubriendo los misterios del fondo del mar.
El submarino y todos los vehículos que contiene están diseñados a tiempo real, con los chip RISC de la ***32X*** dándole un aire más detallista que en muchos juegos de ***PC***. Los detalles del lanzamiento no son conocidos todavía, pero os mantendremos informados.









OTRA VEZ PACMAN

- NUEVO
- POR NAMCO
- MEGA DRIVE

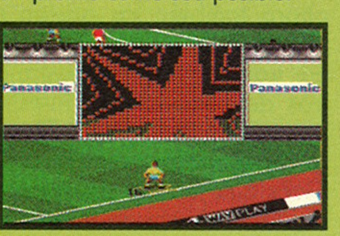
Después de una larga temporda en el más profundo de los anonimatos, la compañía **Namco** resucita al clásico PAC-MAN de las cenizas de sus anteriores aventuras. El **PAC MAN 2** es un juego extraño protagonizado por una pequeña naranja mecánica. El jugador tiene que asumir el control de este personaje, evitando que se tropiece con los monopatines, esquivando a los perros rabiosos y procurando se lleve bien con el vecindario. Todavía no tenemos ni idea de lo que está ocurriendo con este juego, pero el mes que viene os adelantaremos mucho más.



Y MAS PELOTAS

- NUEVO
- POR EA
- GAME GEAR

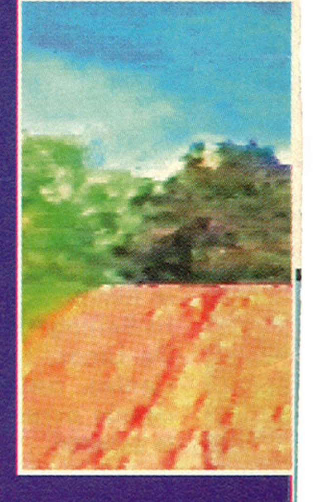
Prepárate para experimentar una de las sensaciones más fuertes para tu ***Game Gear***, ya que **EA** ha logrado desarrollar el **FIFA SOCCER** para este formato. Todas las características de la version de la ***Mega Drive*** se han incluido en esta versión, lo que también significa perspectiva isométrica para la opcion de multiplayer. Esta conversión va directa a un lanzamiento en Navidades y habrá una review tan pronto como sea posible.



SUPERCROSS

- NUEVO
- POR SEGA
- 32X

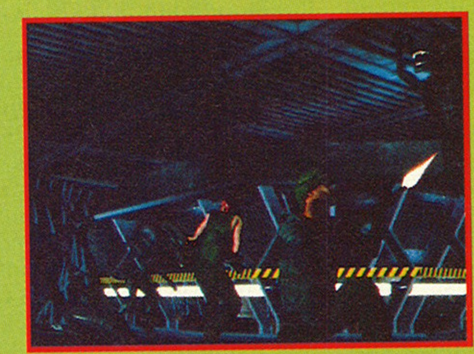
Se espera un nuevo título para la **32X**, que saldrá a mediados de noviembre, llamado **SUPER MOTOCROSS** y utiliza una perspectiva isométrica para ver el scrolling de los circuitos. El jugador tiene el control de una pequeña moto, a la vez que compite en una serie de campeonatos. Todos los obstáculos y saltos se ha incluido en este juego y también se han añadido una serie de desastres naturales para mayor divertimento del jugador.

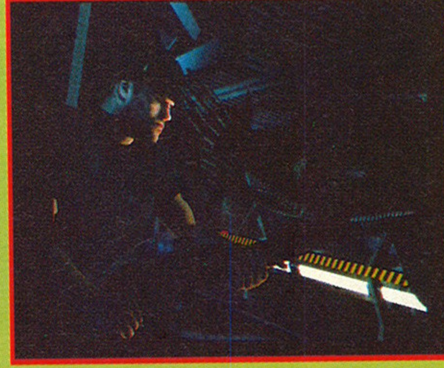


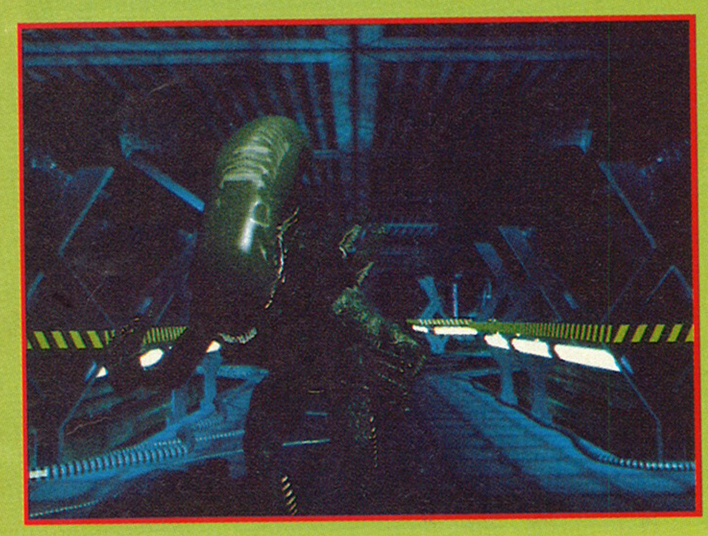
RA DE LA 32X

- NUEVO
- POR ACCLAIM
- SATURN/32X

Aquí aparecen en toda su gloria las primeras imágenes de la última creacion de **Acclaim** para los nuevos sistemas de **Sega**, la trilogía de Alien. Escrito por **Probe**, tiene mucho que ver con un juego que también aparecerá para el sistema **32X**: DOOM.
En lugar de que aparezca la silueta del personaje en primer plano, **Probe** ha añadido una serie de cámaras que irán cambiando las perspectivas en el juego, por lo que los personajes renderizados pueden ser vistos desde cualquier ángulo. Igualmente, el control sobre tu personaje es extensivo, permitiendo correr, asomarse en las esquinas y mirar en cualquier dirección. Imágenes de la película han sido introducidas para darle más realismo. De hecho, el programa empieza con una espectacular imagen del famoso filme.
Ya era hora de que alguien desarrollase la trilogía para un videojuego y parece que este lleva un buen camino. Pronto os ofreceremos más información sobre este juego.









- NUEVO
- POR CORE
- 32X

No contentos con traerte las primeras imágenes del simulador de golf de **Core**, TEE-OFF, recrea tus ojos con estas imágenes de otro lanzamiento de la misma casa para la **32X**, **SWAGMAN**. Protagonizada por la serpiente ladrona y sus esbirros, el objetivo del juego es infiltrarse en un edificio con el propósito de registrarlo. Los detalles del juego y sus escenarios están en el aire, pero el objetivo de **Core** es crear una aventura/arcade que rivaliza con CLOCKWORK KNIGHT, el título de **Sega** para la ***Saturn***.







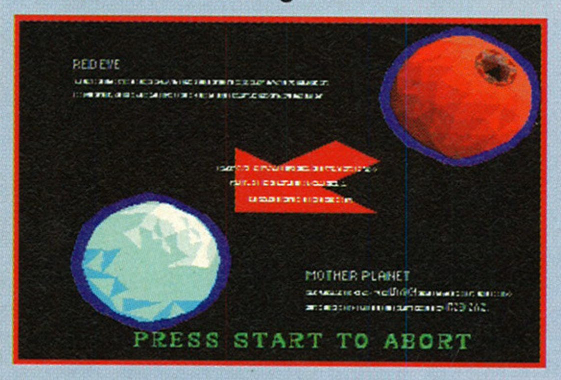




ALMAS DE SOLDADOS

- NUEVO
- POR NAMCO
- MEGA DRIVE

Esta es una de las licencias de **Sega** más atractivas. **Namco**, por fin, tiene entre manos algo con lo que dará que hablar. Han convertido el shoot'em up espacial de 1992, **STARBLADE**, al ***Mega CD***. Este programa sitúa al jugador en un simulador de vuelo en 3D con polígonos. La misión del piloto es luchar contra un gran número de enemigos en una travesía desde el planeta madre hasta Red Eye, un enemigo que aterroriza a toda su galaxia. **STARBLADE** ofrece una serie de músicas y efectos realmente sorprendentes, aunque ha habido algunos cambios debido a las limitaciones del ***Mega CD***.



▲ ***El planeta tomate está dispuesto a invadir otros mundos.***



▲ ***Los fuegos artificiales de mi pueblo son bastante más espectaculares.***



▲ ***Parece que los habitantes de este mundo no volverán a ver a sus familias.***

FUTBOL ES FUTBOL

- NUEVO
- POR EA
- MEGA DRIVE

Justo cuando pensabas que estabas curado de espanto con respecto a los juegos de fútbol, **EA Sports** te vuelve a sorprender con **FIFA'95**, la continuacion de la exitosa saga que barrió las pasadas Navidades. Al igual que su predecesor, incluye los mejores equipos que puedes encontrar en todo el mundo –italianos y brasileños incluidos, por supuesto–. La jugabilidad ha sido un poco alterada para dotarle de más diversion a los partidos.



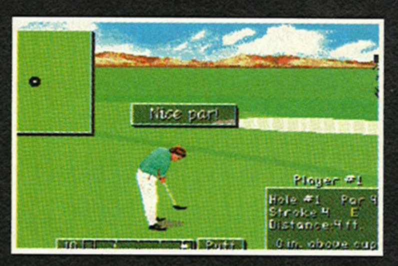


PLUS FOURS (PARTE 3)

- NUEVO
- POREA
- MEGA DRIVE

Los usuarios de la ***Mega Drive*** se podrán volver a convertir en Severiano Ballesteros o José María Olazábal una vez más, gracias al último título de **EA**, **PGA 3**. El circuito europeo de este año utiliza el mismo motor que la versión anterior, aunque resulta más atractivo ya que incluye nuevos campos. **EA** ha conseguido doblar la cantidad de colores, hasta 32, y las figuras de los jugadores han sido renderizadas digitalmente. Los campos de golf han sido ampliados desde cuatro a seis.

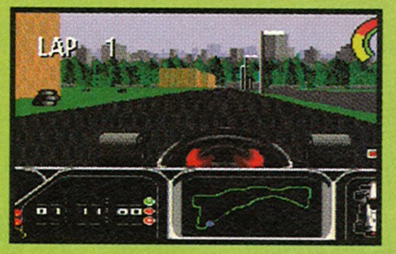




VUELA CON TU F1

- NUEVO
- POR ACCLAIM
- MEGA DRIVE

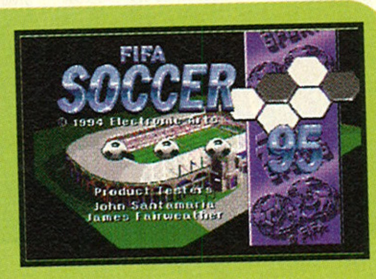
Para aquellos que asociéis Indy con las aventuras del famoso explorador, nada más hay que deciros que mucho más emocionantes son las aventuras de **NIGEL MANSELL'S INDY CHALLENGE**. Está programado por **Gremlin Graphics** y sitúa al campeón de Fórmula 1 en sus andaduras por los circuitos de Fórmula Indy. Hay una perspectiva en primer plano del conductor, con una opción para dos jugadores y 15 nuevos oponentes. Saldrá en noviembre.







▲ El Atlético, instantes antes de ganar otro partido por un penalty injusto en el último minuto.



▲ Una impresionante intro ya demuestra las excelencias de este juego.





¡A JUGAR!

- NUEVO
- POR EA
- MEGA DRIVE

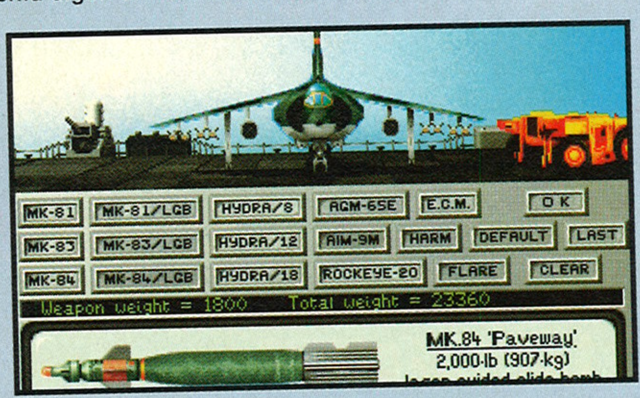
Despues del fútbol, hockey y baloncesto, el siguiente juego en la cartelera de **EA**, auténtico especialista en simuladores deportivos, es el **RUGBY UNION**. Su lanzamiento en España resulta un poco sorprendente, puesto que en nuestro país este deporte no es muy popular. El juego se encuentra en las primeras fases de producción, pero su desarrollo está siendo muy rápido y pronto llegará a nosotros. Ofrece vista isométrica, opción de cuatro jugadores y una violencia bastante realista.

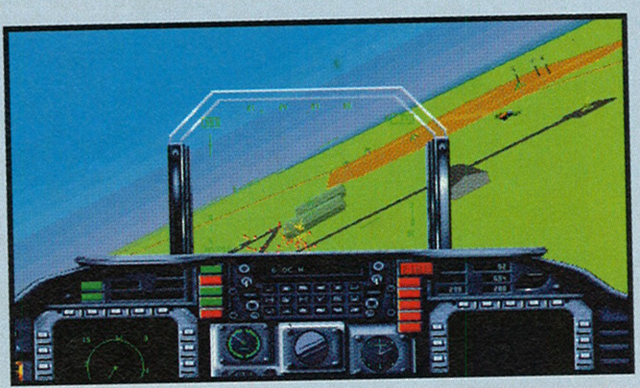


VUELOS NOCTURNOS

- NUEVO
- POR DOMARK
- MEGA DRIVE

Continuando con la saga del ***MIG-29*** que salió el año pasado, el equipo de programacion de **Domark**, The Kremlin, ha logrado crear otro espectacular simulador de vuelo, pero esta vez para ***Mega-CD***. **FLYING NIGHTMARES** te traslada hasta un escuadrón Harrier de los marines de los Estados Unidos. El chip ASIC del ***Mega-CD*** se utiliza para crear una textura en el mapping que da una especial sensación de vuelo. **Domark** ha prometido que el juego será más arcade que simulador. Saldrá a la venta algún día del mes de diciembre.





¡Y MÁS FUTBOL!

- NUEVO
- POR DOMARK
- MEGA DRIVE

Los juegos de futbol para la ***Mega Drive*** están a punto de entrar otra vez en su apogeo y vivir una segunda juventud. **Domark** ha lanzado su apuesta con **TOTALL FOOTBALL**, que podrá caracterizar hasta 2.500 animaciones y 50 movimientos diferentes de los jugadores. Como toque final, la posibilidad de paricipar tanto en las celebraciones como en llas desdichas del equipo.



RELOJ DIGITAL

- NUEVO
- POR DOMARK
- 32X

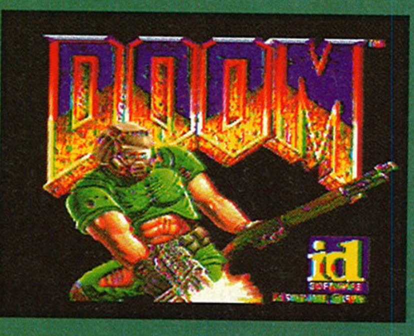
Uno de los títulos más esperados para los nuevos sistemas, como la **32X**, es **TIMMY TIME**, un shoot'em up de plataformas basado en los viajes en el tiempo. Como protagonista tenemos a un pequeño personaje con un cohete a sus espaldas que, buscando a sus antepasados, tiene que viajar al espacio, al oeste y a la época medieval. **Domark** promete una excelente combinación de dibujos animados e imágenes renderizadas. Próximamente, más.



MEGA 32X,

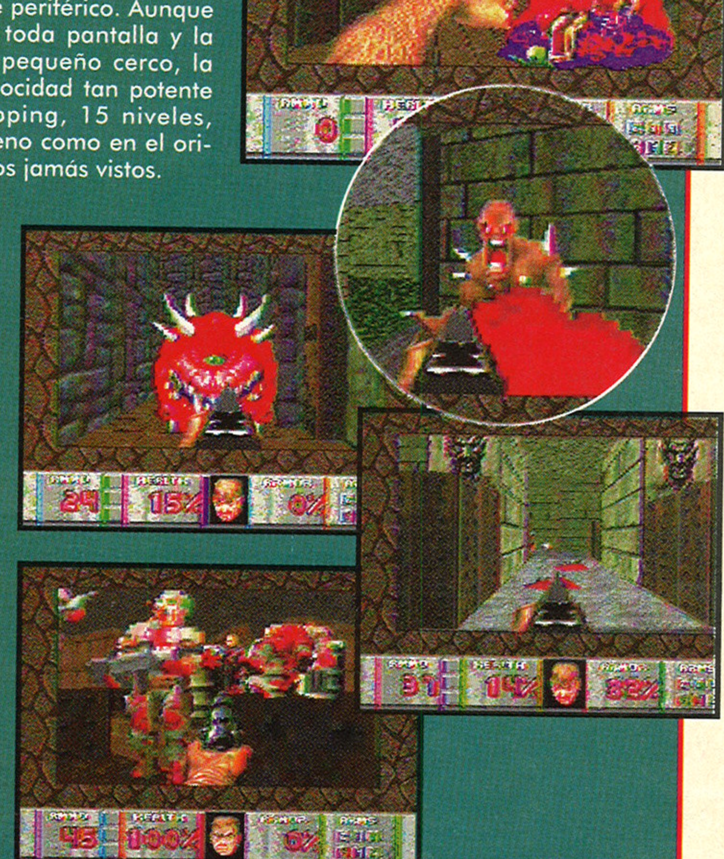
La revolución tecnológica que sacude al mundo del videojuego va a convertir los próximos años en una constante fuente de agradables sorpresas. Nuevos sistemas con increíbles posibilidades transformarán por completo el panorama del entretenimiento doméstico y situarán a sus usuarios en niveles de calidad sólo conocidos hasta ahora en los salones recreativos. De momento, algunos de esos alucinantes proyectos ya han comenzado su andadura y ya podemos gozar de una nueva era de la programación.
El líder mundial, **Sega**, es consciente de la lucha descarnada que se va a desatar en el mercado y, por ello, ha desarrollado toda una estrategia con una futura generación de sistemas. La primera fase de ese plan, ***Mega CD***, lleva un año en el mercado, por lo que no vamos a comentar nada sobre ella. Saltando al futuro voluntariamente, encontraremos la tercera fase, ***Saturn***, que actualmente está en pleno proceso de ejecución y en el más absoluto de los secretos. Pero el motivo de estas páginas se centra la segunda fase: ***MD 32X***.

El nuevo sistema de **Sega** estará disponible para los usuarios españoles a finales del próximo mes de noviembre y será una de las atracciones de las Navidades del 94. Su precio final rondará las 30.000 pesetas y, contrariamente a lo que todos pensábamos, no incluirá ningún juego de regalo, por lo que su adquisición resultará un poco más cara. En cuanto a los títulos iniciales, en la primera hornada hay algunos realmente interesantes y legendarios: VIRTUA RACING DE LUXE, DOOM, STAR WARS ARCADE, METAL HEAD, SUPER MOTOCROSS, GOLF BEST 36 HOLES, SUPER AFTER BURNER, SUPER SPACE HARRIER, FAHRENHEIT, CYBERBRAWL y MIDNIGHT RAIDERS. Los tres primeros -VIRTUA, DOOM y STAR WARS- ya han estado en la redacción de **MEGA SEGA** y, aunque aún no están completamente terminados, su estado no puede ser más esperanzador.



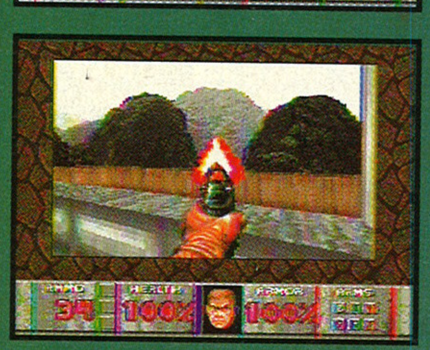
DOOM

DOOM, el juego del año en ***PC***, puede ser la gran estrella de los comienzos de ***MD 32X*** y un importante test para conocer las posibilidades de este periférico. Aunque no se haya respetado el formato a toda pantalla y la acción aparezca enmarcada en un pequeño cerco, la calidad gráfica es impecable y la velocidad tan potente como en ***PC***. Scaling, texture mapping, 15 niveles, mapeado íntegro y un sonido tan bueno como en el original. Uno de los mayores espectáculos jamás vistos.









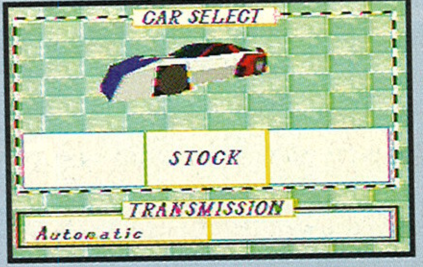


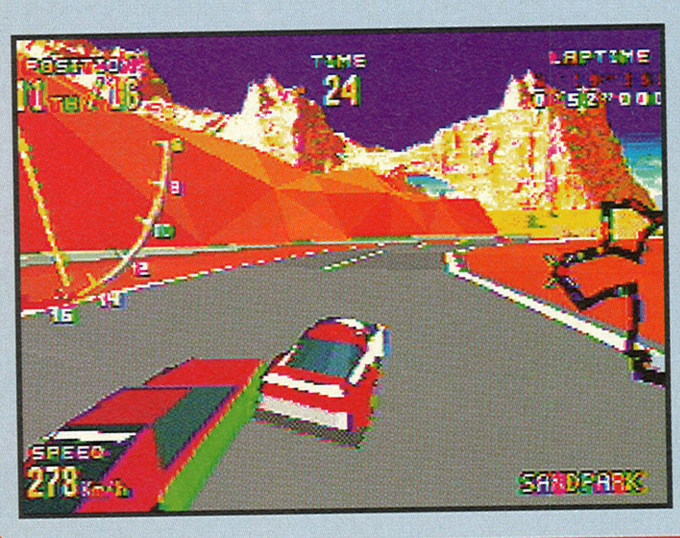
EL FUTURO ESTA AQUI

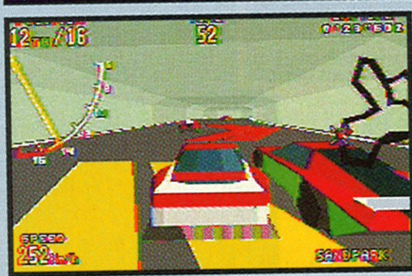
VIRTUA RACING DE LUXE

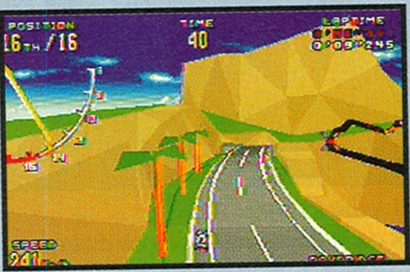
VIRTUA RACING DE LUXE presenta un aspecto gráfico mucho más atractivo que la excelente versión de ***Mega Drive*** y varias novedades con respecto a la recreativa. Entre las innovaciones más importantes, dos nuevos vehículos (Stocks y Prototipos) y dos circuitos más (High Land y Sand Park). Por lo demás, velocidad de vértigo, movimientos de pantalla excelentes, música remozada, varias perspectivas y la jugabilidad de siempre.

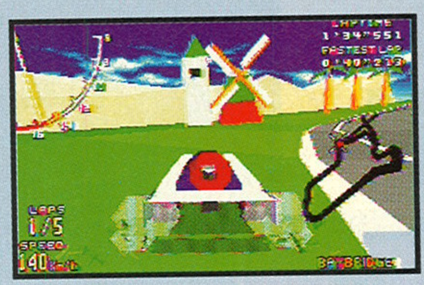














STAR WARS ARCADE

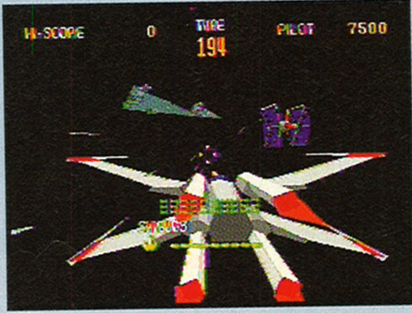


Y, por último, **STAR WARS ARCADE**, la conversión de la famosa recreativa basada en La Guerra de las Galaxias, en la que tendremos que pilotar un Caza Ala X y destruir el Imperio con su buque insignia: la Estrella de la Muerte. La gran novedad en el programa de 16 megas para ***MD 32X*** es que pueden jugar dos personas, pilotando uno y disparando el otro. De los tres juegos, esta es la versión menos acabada y tendremos que esperar algún tiempo para ver algo más contundente.

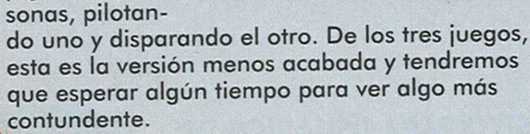












DEMASIADO REAL PARA SER SOLO UN JU



DRACULA UNLEASHED
El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afila tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.



BATTLECORPS
Tú todavía no lo sabes, pero tu cuerpo es mitad máquina mitad humano. ¡Eres un Cyborg! Abrete camino entre más de 20 zonas de batalla en 3D. ¡Y qué se salve quién pueda!

16-BIT
POWER ON
VOLUME
RESET
MEGA DRIVE SEGA



DUNE
Un juego de película. En el año 10.191 todo ha cambiado. Y si todavía no has visto la película deléitate con más de 30 minutos de conversación y secuencias digitalizadas de la obra maestra de David Lynch.

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



Unitros

EN PROCESO

tee-off

La Saturn se ha convertido, antes incluso de salir al mercado, en todo un acontecimiento. No es de extrañar, pues, que cualquier noticia referente a un juego para esta consola despierte curiosidad.

Normalmente no nos interesaríamos tanto por un juego de golf, después de todo hay tantos y tan parecidos, que las diferencias suelen ser mínimas. Pero el TEE-OFF de Core está cosido por diferente patrón. Se puede decir que es el primer proyecto para la *Saturn* y nosotros fuimos invitados a ver cómo se desarrollaba. ¿Qué le puede hacer diferente al resto de juegos de golf para 32 bits? ¿Los campos renderizados, para que todo se vea al mínimo detalle, o la posibilidad de observar los circuitos y los millones de colores utilizados? Todas estas características han sido incorporadas en TEE-OFF; siendo el objetivo principal de Core crear un juego que, además de parecerse mucho a la realidad, también posea las dosis de jugabilidad necesarias en todo gran cartucho.

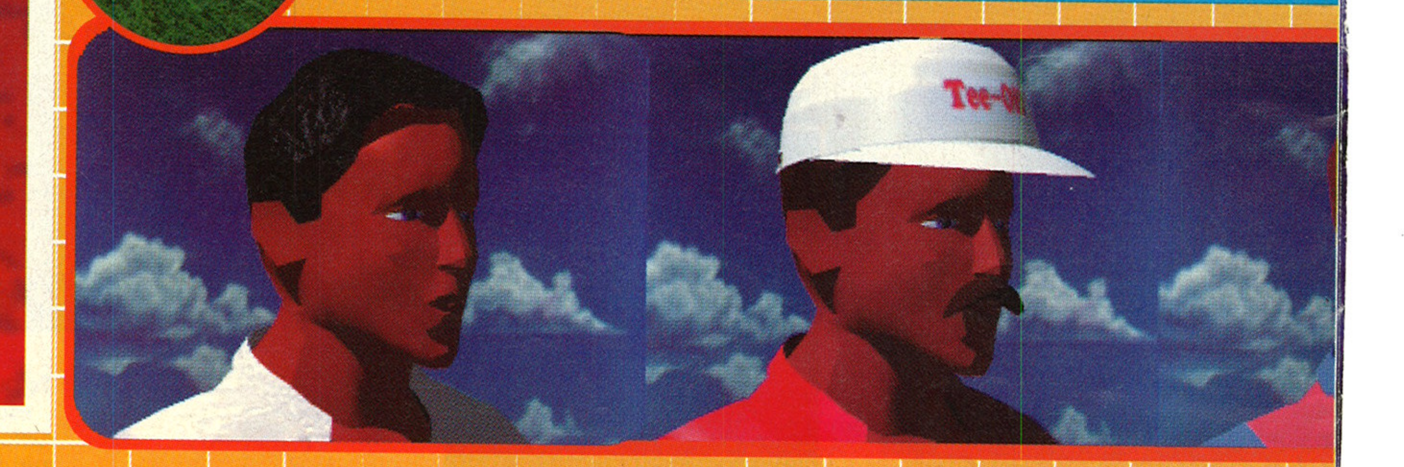




REALISMO



Para lograr que el movimiento del jugador sea real, **Core** utiliza esqueletos de figuras que son movidas secuencia a secuencia. *"Tomamos los movimientos básicos del swing de un libro de golf"* nos cuenta el director de arte Jason Gee. *"Nos resistimos a tomarlos de las imágenes de la TV,*





PARA TODOS LOS GUSTOS

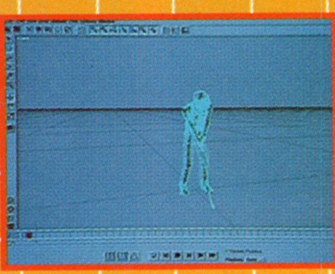
El objetivo principal de **Core** con este juego es crear un título que sea el más realista que se ha hecho hasta ahora. Para asegurar la jugabilidad, **Core** ha programado siete estilos de juego diferentes, dependiendo del grado de habilidad del jugador.

Para empezar, tienes un modo práctica, en el que puedes desarrollar tu estilo. Otras posibilidades son torneo, challenge, y Shoot out. Finalmente, puedes entrar en un Core Challenge, que debe ser terminado con un determinado número de golpes. Por supuesto, no suena muy diferente a PGA, pero cada uno de los aspectos del juego, desde el carrito hasta los árboles, han sido maravillosamente renderizados. El programa incluye, además, algunas imágenes y perspectivas que ni Antena 3 sería capaz de conseguir.

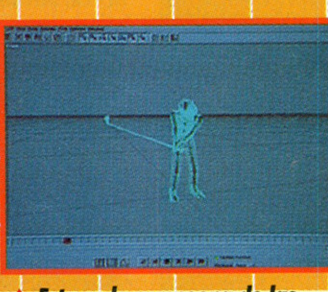
puesto que los estilos no son tan consistentes y, además, podíamos aumentar la escala sin problemas". Los esqueletos se montan pieza a pieza dentro de un ordenador de **Silicon Graphics** y, una vez allí, son vestidos y renderizados con sus características. Este proceso no es tan lento como parece, puesto que la máquina de **Silicon Graphics** puede renderizar en cuestión de segundos imágenes que en un **PC** convencional llevarían horas. *"El único problema"*, nos dice John Hilliard, encargado de prograacion, *"es que **Sega** no ha completado el diseño de la **Saturn** y de la **32X**, por lo que no sabemos cómo va a ir en la versión definitiva"*



Me da la impresión de que esta pantalla es azul.



Esta otra es incluso más azul. Y qué fea es la condenada.



Esta es la campeona de las pantallas azules... y feas.

PROYECTO
TEE-OFF

FABRICANTE
CORE DESIGN

INICIO
MARZO 94

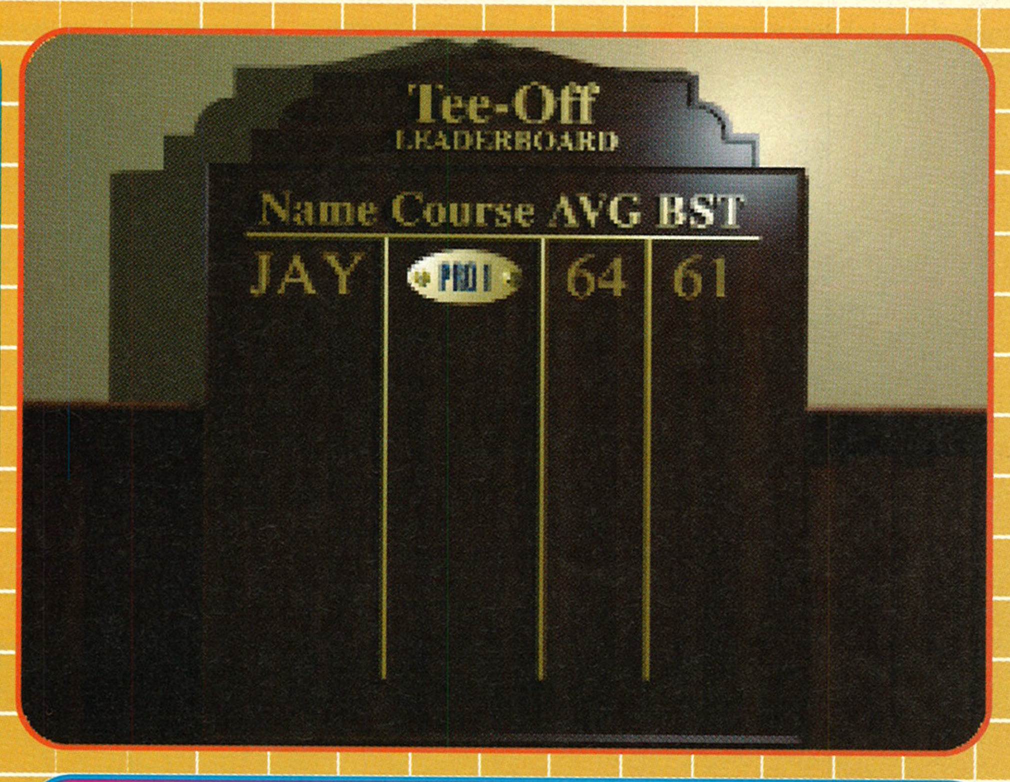
LANZAMIENTO
NOVIEMBRE 94

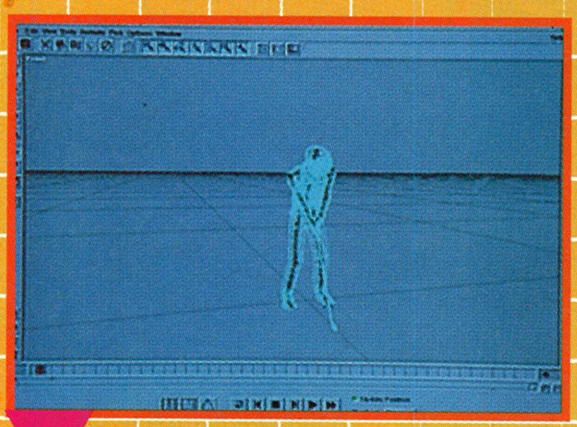
FORMATO
SATURN, 32X

PROGRAMADORES
JASON GEE, JOHN HILLIARD

¿COMO LO OYES?

Hay que decir que no se puede hacer mucho con los efectos sonoros en un juego de golf, aparte de los típicos sonidos del swing cuando el palo golpea a la bola y cuando esta vuela por los aires.
Core, en un intento de dar la mayor sensación de realismo posible a su programa, quiere añadir diferentes sonidos para los distintos palos, voces digitalizadas y efectos como pájaros y el ruido del viento en los árboles, además de unas cuantas melodías para la introducción y la pantalla de opciones. Su intención es incluir tantos efectos sampleados como sea posible, ya que son los que ofrecen mayor calidad.

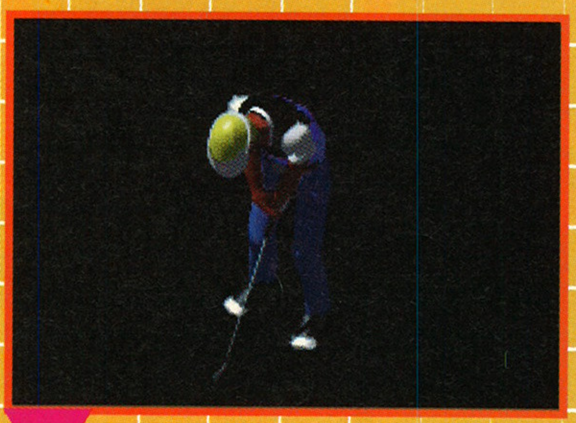




▲ *En esta pantalla (azul, por supuesto), vemos a De Lúcar haciendo pis. Creíamos que solía agacharse.*

LA MAQUINA

Los sistemas de desarrollo para la ***32X*** y la ***Saturn*** son bloques que miden casi 60 cm, pero que son completados en placas y comprimidos para que se conviertan en las futuras máquinas.El equipo tiene que recibir todavía la versión final de cada sistema, por lo que parte de su trabajo está en las primeras etapas de desarrollo, con el 3D y scaling básicos y los hoyos dibujados sobre papel. La falta de estas versiones está haciendo el desarrollo más lento de lo normal, aunque **Sega** espera que la versión ***32X*** está lista a finales de noviembre.

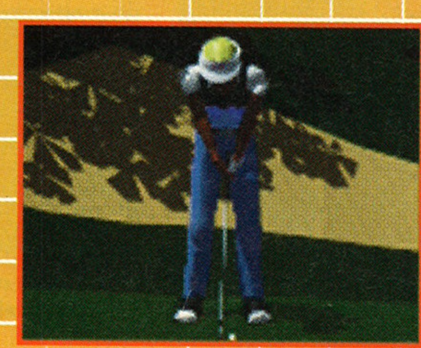


▲ *José Ignacio sigue fatal de la ciática. Debería dejar de mojar el bollycao en cazalla.*



▲ *The Punisher espera una llamada de la Fox. Mientras, sigue en el agujero.*







SONIC & KNUCKLES



¡¡Visto Sonic & Knuckles, el resultado no podía ser más alucinante, es como tener 3 cartuchos en uno!! (Superjuegos).

Los que hayan disfrutado de él, descubrirán que sus viejos juegos, pueden convertirse otra vez en nuevos. (Hobby Consolas).







MONTATELO A LO GRANDE

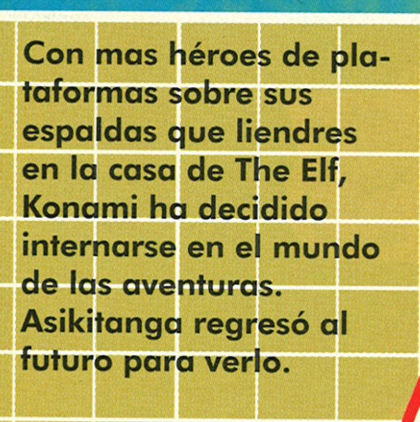


Lo nunca visto. La gran fusión de SEGA. Un videojuego que vale por tres. Las últimas tecnologías aplicadas a la aventura más excitante jamás contada. SONIC y KNUCKLES retan al tiempo. Sólo tienes que ensamblar los cartuchos de SONIC 2 o SONIC 3 a este espectacular videojuego y el milagro se habrá producido. KNUCKLES, el nuevo personaje de SEGA, y SONIC, te dejarán boquiabiertos paseando por las pantallas más sensacionales. Sorpresas y más sorpresas. ¡Tiembla ROBOTNIK! Seis niveles, una fase especial en 3D, increíbles fases de bonos... ¿Quieres más? Un mundo nuevo se abre ante ti. Un mundo donde vas a disfrutar el doble. ¡Pídelo ya! La tecnología de ensamblaje de cartuchos está a tu disposición... Tú tienes la última palabra, eres uno de los elegidos.



Unitros





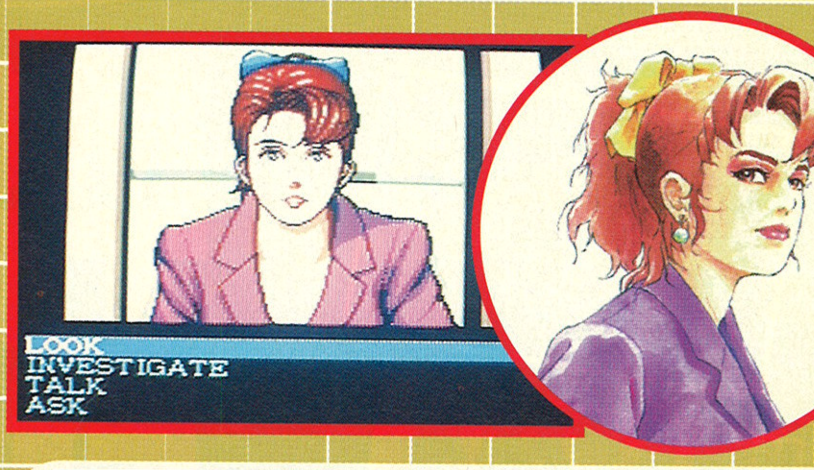
Con mas héroes de plataformas sobre sus espaldas que liendres en la casa de The Elf, Konami ha decidido internarse en el mundo de las aventuras. Asikitanga regresó al futuro para verlo.

SNATC

▲ *¿Qué tienes detrás de esas carpetas, muñeca?*

Recordad la película Blade Runner de Ridley Scott, mezcladla con un poco de animación japonesa y añadid unaos toques de la clásica vídeo aventura. Estaréis a un paso de entrar en el ultimo programa realizado por **Konami** para el ***Mega-CD***.

Convertido de la versión original para ***PC***, el argumento de **SNATCHER** se sitúa en el año 2047, cuando una avalancha de muertes aterroriza a los ciudadanos de Neo Kobe City. Si hacemos caso a los rumores que corren por la ciudad, los Snatchers son unos androides que matan y adquieren la identidad de sus víctimas. Para prevenirlo, las autoridades locales han contratado un grupo de cazadores de Snatchers conocidos por el nombre de Junker Agency, el nombra común para denominar a un Grupo de Exterminación Neuroquinética. El jugador debe adoptar la identidad de un nuevo fichaje llamado Gillian y su trabajo consiste en recoger información por los bares, tiendas y suburbios, donde le puedan dar pistas sobre los Snatchers para aniquilaros antes de que se hagan con el control de la ciudad. El numero de androides no se conoce, y los métodos que tendrás que utilizar para obtener información no son siempre muy ortodoxos, por lo que puede llevarte bastante tiempo.



ADIVINA QUIEN SOY

La ciudad de **SNATCHER** aparece representada como una serie de escenarios animadas por la pantalla, con personajes de diversos estilos y caracteres. Para tomar contacto con ellos, tendrás que utilizar un menú de iconos que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Puedes dar instrucciones para hablar, oler, investigar y utilizar a través del mando: apretando cualquiera de los botones, ejecutará la opción elegida. Por ejemplo, si tienes una barra de metal y pasas por un sitio donde puedes utilizarla, esta opción se ilumina de forma automática. **Konami** se ha asegurado de que las situaciones sean diferentes dependiendo de las opciones escogidas.



PROYECTO
SNATCHER

FABRICANTE
KONAMI

INICIO
ABRIL 93

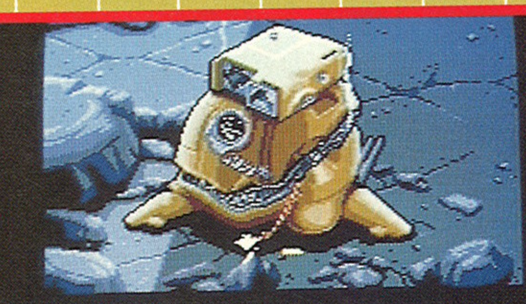
LANZAMIENTO
JULIO 94

FORMATO
MEGA-CD

PROGRAMADORES
KONAMI JAPON



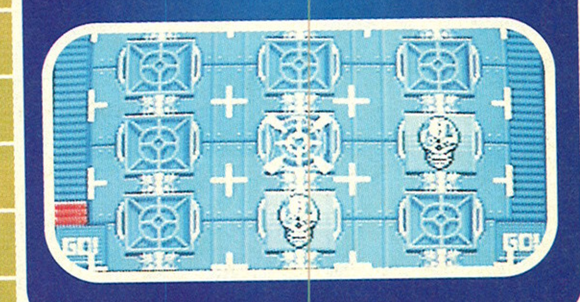
▲ *La vacuna antigripal me ha sentado fatal.*





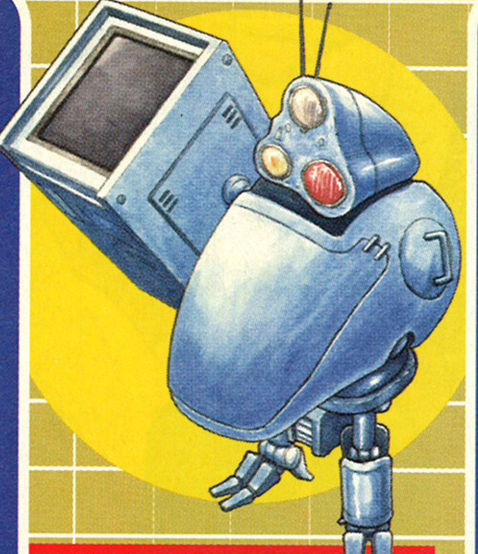
LUCHA SIN CUARTEL

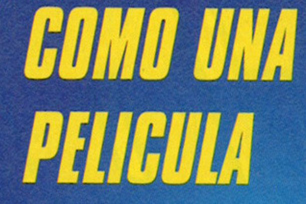
El equipo de programación de **Konami** ha calculado que serán necesarias unas ocho horas para acabar el juego, suponiendo que no se cometan errores. Su objetivo era crear una aventura/arcade con un estilo parecido a Blade Runner y, vistos los resultados, parece que lo han conseguido. Los Snatchers son unas máquinas viciosas que actúan inocentemente hasta que son molestadas, entonces se convierten en unos seres sangrientos y muy difíciles de destruir. Aniquilar a los robots puede resultar fácil, ya que muchas veces estarán con la guardia baja. En otras ocasiones, sin embargo, sólo cuentas con unos pocos segundos para reaccionar y lograr sobrevivir (por ejemplo, cuando el investigador dedide registrar el apartamento de una de las víctimas y es sorprendido por un androide). También hay una sección que conduce a un shoot'em up, donde hay que aniquilar todos os cyborgs que se crucen en tu camino.



UNA COPIA EXACTA

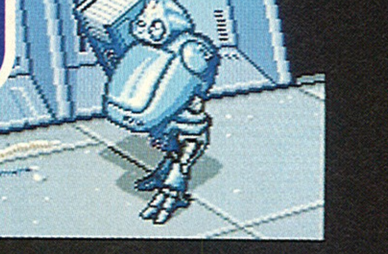
Los Snatchers son absolutamente idénticos a los humanos que han matado. La única manera de descubrirlos es preguntar a sus conocidos para que te den detalles de las víctimas. Comenzando en la oficina Junker, el jugador puede elegir entre una serie de misiones. De la oficina debes trasladarte a la escena del crimen y empezar a recolectar pistas. Cuando tengas suficientes, podrás localizar al cyborg sin problemas, aunque no se dejarán matar fácilmente.





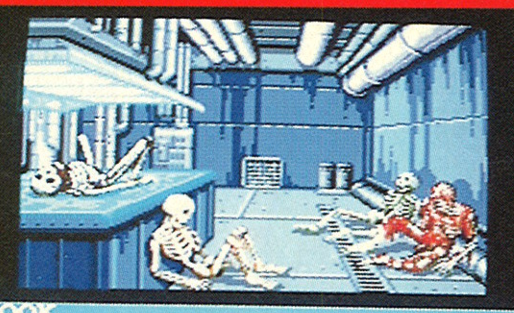
COMO UNA PELICULA

El objetivo de **Konami** era que el juego se pareciese a una película interactiva. Como tal, el programa exprime todas las posibilidades del CD para darle la suficiente animación. El sonido también es de igual calidad, con una extensa banda sonora que ambienta la acción. Con el motor de un PC, los programadores crearon cada personaje individualmente, para darles una vida distinta a cada uno, logrando así un verdadero cómic.



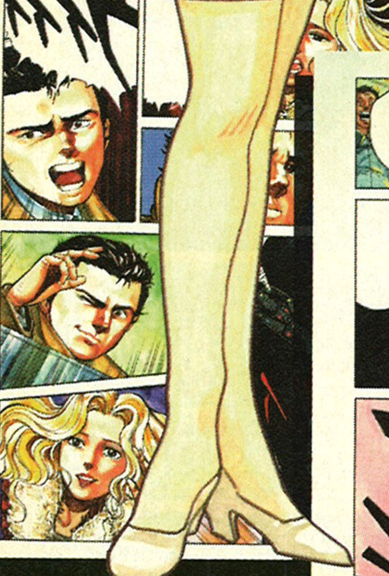


◄ Si The Punisher fuera un robot asqueroso, sería así: mucha barriga y poco brazo.



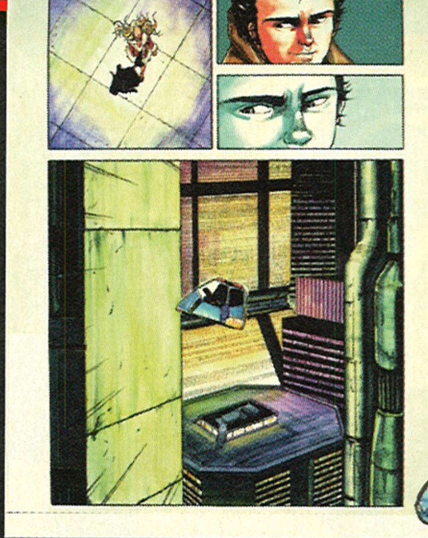
◄ Mayerick y Némesis disfrutando de un rato relajado en la sauna.

▼ Junto con el juego se regalará el álbum familiar de The Elf.





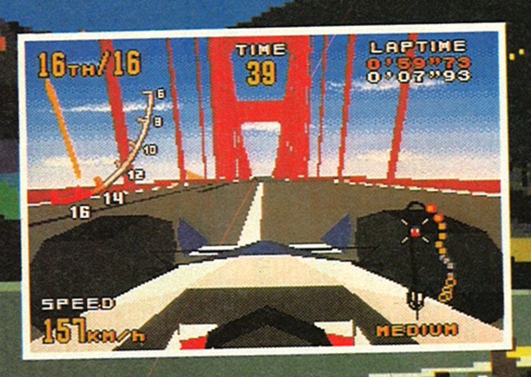






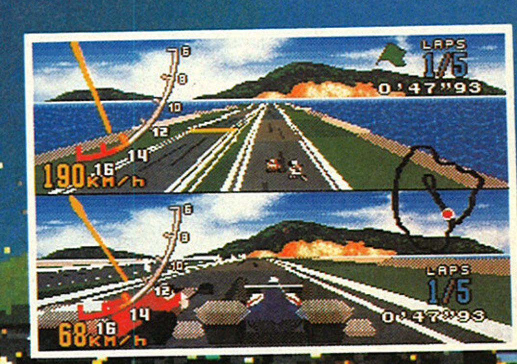


A 300 Km/h NECESITAS LA MEJOR MAQUINA



No te la juegues. Ahora tienes la posibilidad de correr en el mejor equipo de la temporada: el nuevo PACK MEGA DRIVE + VIRTUA RACING. La máquina más perfecta y el juego más revolucionario unidos para ganar.

VIRTUA RACING es un simulador de Fórmula 1 que rompe esquemas. Derrapes, adelantamientos, golpes... todo llevado al límite de la realidad gracias al poder del nuevo chip de SEGA: el SVP (SEGA VIRTUA PROCESSOR). A 300 km/h tu máquina no puede fallar. Y este Pack es infalible. ¡Corre!. No pares hasta conseguirlo.



SEGA
MEGA DRIVE
Virtua Racing V.R.
SVP
Incluye 2 Mandos Control y 2 Juegos :
VIRTUA RACING Y SONIC (The Hedgehog)
16-BIT
SEGA

SVP

Virtua Racing V.R.™

SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo

Unitros

1 JUGADOR	
16 MEGAS	
DESDE	DICIEMBRE
POR	ACCLAIM
PRECIO	UNA BALA DE PLATA
GENERO	PLATAFORMAS
PORCENTAJE COMPLETO	

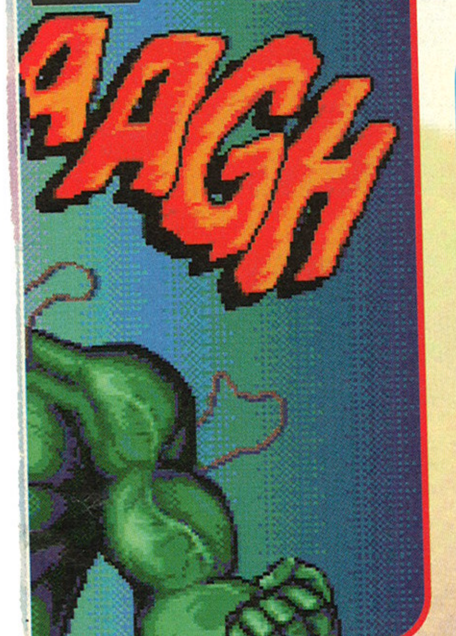
WOL

El lobo siempre ha despertado una especial fascinación en las leyendas humanas. Ellos fueron los responsables de salvar a Rómulo y Remo; Mowgli, el cachorro humano, fue adoptado por una pareja de lobos. En fechas mas recientes, han surgido historias de balas de plata, metamorfosis y jóvenes cole-gialas encontradas muertas, que le han dado al lobo una merecida mala fama. En la tradición de los superhéroes, Wolverine, el agente especial contra el crimen, ha estado siempre rodeado por misterio. Una mutación de humano y bestia, Wolverine, Aka Logan, poseía poderes curativos y grandes habilidades. Fue condecorado por el ejercito canadiense y, cuando murió, fue revivido y reforzaron su esqueleto con una súper coraza de Adamantium. La combinación de la súper fuerza y un esqueleto mas duro que el Terminator T-800, ha hecho que Wolverine sea el líder en la lucha contra el crimen, enfrentándose a los más duros pecadores del globo.

▲ Cuidado con las manos, que luego van al pan.



VERINE









COBARDES Y PECADORES

Para ser un superhéroe necesitas una buena pila de malvados que te hagan la vida imposible. Wolverine tiene el monopolio en este respecto. Observad la colección.

STEADY, ANY MORE OF THAT

ALBERT

Fue creado para destruir a Wolverine, pero desde su destrucción se ha convertido en un clon de sí mismo.

BLOODSCREAM

Un vampiro vicioso que chupa la energía vital de sus víctimas. Posee unas afiladas cuchillas realmente peligrosas.



CYBER

Otro luchador forrado con Adamantium, capaz de hacer mucho daño sin inmutarse.



FITZROY

Un criminal de pies a cabeza. Roba la energía de sus víctimas para hacer experimentos.

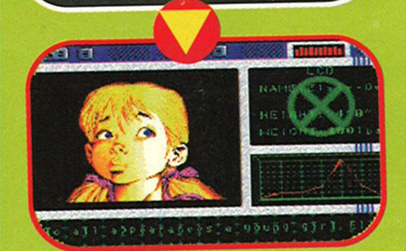
LADY DEATHSTRIKE

Es una experta en la lucha Samurai del Kenjutsu. Otro clon forrado de Adamantium con potentes garras.



LCD

En apariencia no es más que una dulce niña pero, en realidad, es un androide lleno de explosivos.



LURKER

Un cazador de las tinieblas. Fue rescatado por Wolverine en una ocasión, pero quiere acabar con él.

SABRETOOTH

Uno de los grandes oponentes de Wolverine y muy parecido en sus habilidades, que utiliza contra su enemigo.



SHINOBI SHAW

Un mutante de grandes proporciones, que puede deslizarse por debajo de puertas y ventanas.





ESTE ES WOLVERINE

Nombre Real: Logan
Ocupación: Aventurero, Capitán del ejercito Canadiense en el departamento de Inteligencia.
Identidad: Secreta, sólo conocida por ciertos miembros del gobierno canadiense.
Status legal: Ciudadano de Canadá, ahora residente de los EE.UU.
Aliados: Weapon X.
Lugar de Nacimiento: Desconocido.
Estado civil: Soltero.
Familiares: Ninguno.
Afiliación: X-Men.

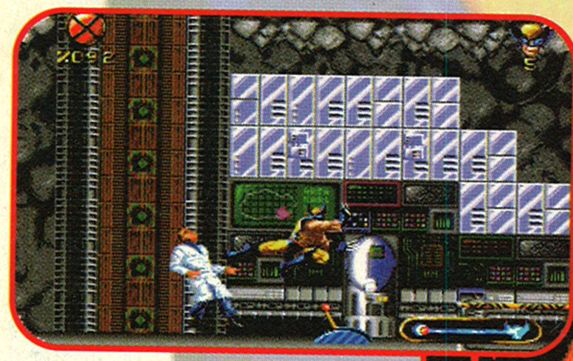




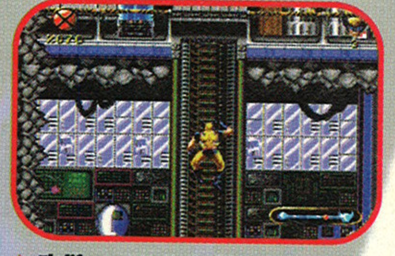




▲ Esto está que arde, pensó Wolverine al ver la curiosa alfombra del salón.



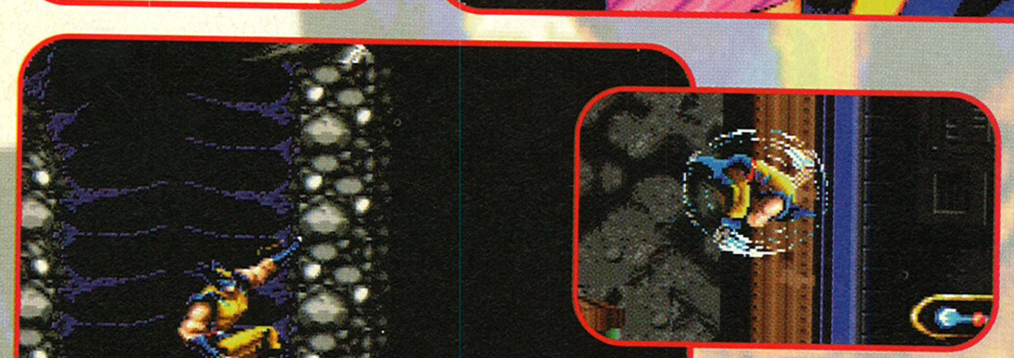




▲ El difunto C.Y. Kocinski es más feo que The Punisher. Pero tiene mejor tipo.



▲ De Lucar tiene más dioptrías que barriga. Y no se cambia de camisa.



▲ Se dobla más que la novia de Asikitanga.

ANT MUS-HEE-ECK!

El origen de los poderes de Wolverine proviene de su esqueleto reforzado. Ninguna otra criatura hubiese sido capaz de aguantar esa tremenda operación, pero gracias a sus orígenes mutantes, Wolverine concentró todos sus poderes para sobrevivir. El Adamantium fue descubierto por un científico americano, llamado Dr. Myron MacLain pero, durante el proceso de introducirlo en el hueso, fue robado por el japones Lord Dark Wind. El Dr Hudson perfeccionó la formula y, después de herir a Logan accidentalmente, decidió utilizarlo sin conocer las consecuencias.

GAME GEAR



DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
¡No seas patoso! Daffy tiene más que merecido el premio de oro del mundo de los Dibujos Animados. Dispara tu pistola letal de burbujas y pon las cosas en su sitio.



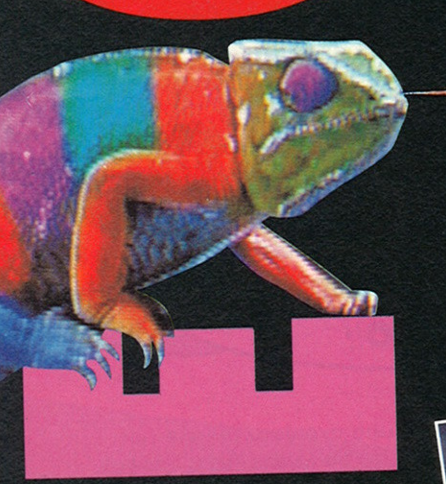
ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
En la aldea te esperan para celebrar el mayor banquete del siglo. Utiliza la poción mágica y ¡a por los romanos! Llévate el juego y además un divertidísimo video de Asterix y Obelix.



DYNAMITE HEADDY
Si no piensas sentar la cabeza, ¡éste es tu juego! Usa el coco y descubre al nuevo héroe de SEGA. Juego especialmente recomendado para los muy cabezones, que no se rinden ante las dificultades. Una maravilla técnica de la programación.



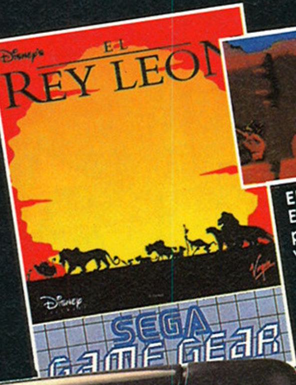
TAZ IN ESCAPE FROM MARS
¡Cuidado!.Todo lo que se ponga al alcance de la boca de esta bestia puedes darlo por perdido. Mantenlo, si puedes, bajo control y saluda a los más entrañables amigos de la Warner.



TE VAS A QUEDAR PEGADO



SONIC SPINBALL
Es Sonic. Es Pinball. Es Sonic Spinball. El cóctel más explosivo de SEGA. ¡Que no se te vaya la pelota! Aquí tienes todas las de ganar.



EL REY LEON
El gran éxito de película, también en videojuego. Con Simba recorrerás la selva y tendrás que enfrentarte a un montón de enemigos, incluido su Tío Oscar.





SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

DESDE	LA PERRERA
POR	ILLUSIONS
PRECIO	DOS FRISKYS
GENERO	AVENTURA

1 JUGADOR

16 MEGAS

PORCENTAJE COMPLETO

SCOO

En los 70 se podían hacer cosas que hoy en día serían impensables. Por ejemplo, si viésemos a cuatro personas en una furgoneta que parece un mosaico con un perro que habla, les catalogaríamos como Pecadores de la Pradera y llamaríamos a la policía. Sin embargo, ellos son la policía: los investigadores de Scooby Doo.

Scooby Doo fue uno de los mejores dibujos animados de todos los tiempos. Cada semana, este grupo de aventureros vivía una aventura diferente, donde siempre aparecía algún hecho sobrenatural, que ocultaba el montaje de algún pícaro malvado para ganar dinero. El misterio verdadero no estaba en la propia historia, sino en las entrañas preguntas que planteaba: ¿conseguirían Daphne y Fred alguna vez su nidito de amor?, ¿se compraría Velma lentillas?, ¿por qué siempre decidían separarse y todo lo malo les pasaba a Shaggy y Scooby? Illusions Software ha intentado capturar la esencia de esta serie y transformarla en un juego de *Mega Drive*.

ROOBY ROOBY ROOOO!!

SCOOBY DOO es una aventura guiada por iconos, al estilo de las de **Lucas Arts**. Shaggy y Scooby vagan de un sitio a otro sin rumbo fijo, recogiendo objetos, escapando de monstruos, e intentando resolver el misterio. Es un juego un poco complicado, pero amenizado con los estupendos gráficos y toques de humor que aparecen de vez en cuando. Hay dos aventuras en el cartucho: Carnevil y Blake's Hotel.

OPEN PUSH EAT
SHUT PULL USE



SCOOBY DOO

SCOOBY DOO WHERE ARE YOU!

YOIKS!





La zona del juego está dividida en dos partes: la pantalla principal, donde podemos encontar a nuestros afamados personajes, y la pantalla de instrucciones. Los programadores han conseguido capturar la esencia de los dibujos animados de Scooby Doo y su divertida pareja protagonista, siempre metiéndose en líos con fantasmas y chicos malos. Lograr que hagan lo que tú deseas es extremadamente fácil: simplemente debes utilizar el botón B y el cursor para que lleven a cabo cualquier instrucción que quieras como coger, examinar, cerrar, abrir, etcétera. Permanece atento de todos modos, puesto que la solución al enigma exige que entiendas el humor de los dibujos.








Títulos de leyenda a un precio que hará historia
SEGA
Evander "Real Deal" Holyfield's Boxing
Classic Game Gear
2419-50
SEGA
Streets of Rage
Classic Game Gear
2417-500
SEGA
Crystal Warriors
Classic Game Gear
2502-50
SEGA
Devilish
Classic Game Gear
Monaco GP II
Master System
Unitros


CLASSIC
Títulos que han hecho historia a un precio rompedor. SEGA CLASSIC pone al alcance de todos la colección más divertida del planeta. Una noticia bomba para los coleccionistas y gente de buen jugar. Una serie especial que va a llenar tu pantalla de las aventuras más increíbles a unos precios irrepetibles. En SEGA hemos vuelto a conseguirlo. Pregunta en tu tienda por estos títulos... y no los dejes escapar, date prisa que vuelan.
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.
SEGA
The Ottifants
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
The Flintstones
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
Champions
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
SHINOBI III
Return of the Ninja Master
CLASSIC MEGA DRIVE
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL



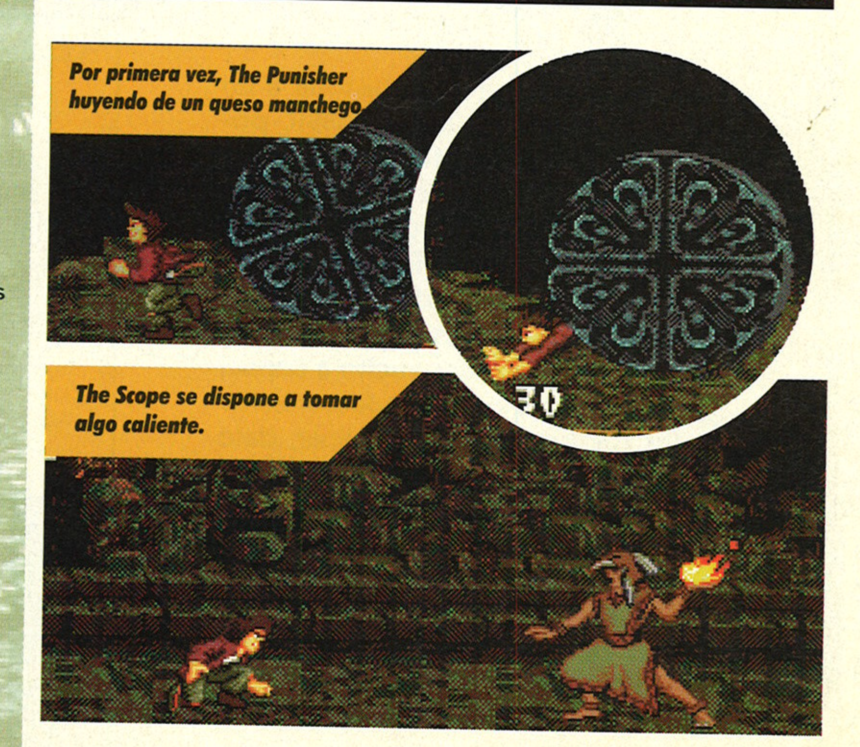



The Punisher momentos antes de adquirir su verdadero aspecto.


The Punisher sufre un problema de grasa capilar.

PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE

El sonido de los tambores de la selva llega hasta nuestra redacción anunciando la inminente llegada de **PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE**, el lanzamiento más importante de **Activision** para los 16 bits de **Sega**. Para causar un buena impresión con su primer título, han tenido la feliz idea de hacer una versión de uno de los juegos más conocidos de todos los tiempos, rejuveneciéndolo con la ayuda de uno de los mejores estudios de sonido y de animación de películas de dibujos.
PITFALL se basa en las aventuras de Harry Jr., un explorador al más puro estilo de Indiana Jones, que ha heredado el espíritu aventurero de su padre, el protagonista de las anteriores versiones de este cartucho. Por desgracia, su proganitor ha sido capturado por el alma de un ancestral guerrero maya, que también se ha adueñado de toda la vida salvaje a lo largo de las diez fases de cataratas, selvas, acantilados y templos malditos.
El objetivo del juego es rescatar al padre de Harry, como si se tratara de una película de aventuras en un marco típicamente plataformero. Será necesario un buen entrenamiento para saltar de liana de liana y en el *bungee-jump*, una exótica modalidad del salto de altura.
En un primer vistazo al juego llamarán la atención los espectaculares gráficos, un impresionante scroll parallax y los 32 colores que permite ver la ***Mega Drive*** simultáneamente en pantalla. La animación también ha recibido un buen trato, empleando cientos de secuencias para los movimientos de Harry, gracias al trabajo del estudio responsable de Ferngully, una excelente película de dibujos animados.


Por primera vez, The Punisher huyendo de un queso manchego

The Scope se dispone a tomar algo caliente.



EL ANTECESOR

La primera versión de **PITFALL** fue programada en 1982 por David Crane, de **Activision**, para el ***Atari 2600*** y no era, estrictamente, un juego de plataformas. Tenía 100 pantallas de jump'and'runner, convirtiéndose así en el más grande y complejo de los títulos para ese sistema, llegando a ser una de sus mejores producciones. **PITFALL** tan sólo ocupaba 8Kb, mientras que **PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE** llega hasta los 16 Megas (256 veces el tamaño del primero). Como guinda, aparece el primer juego en un nivel secreto; la memoria utilizada para este propósito ocupa menos que la animación de Harry corriendo. Atentos: los programadores pensaron que sería divertido que cuando Harry Jr. localizase a su padre, este apareciera con el aspecto gráfico del original.



Todavía hay animales que tienen más hambre que The Punisher.

Némesis fue a por una loba y se encontró una pantera.

The Punisher busca el alimento.

The Punisher abrillantando su nuevo automovil.

De Lucar intentando ligar con una guiri mayorcita.

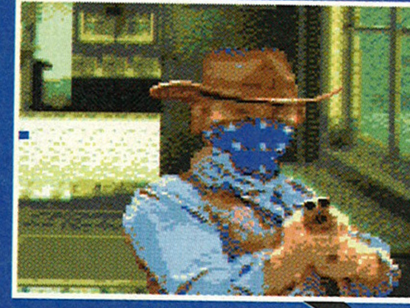
MUSICA Y SONIDO

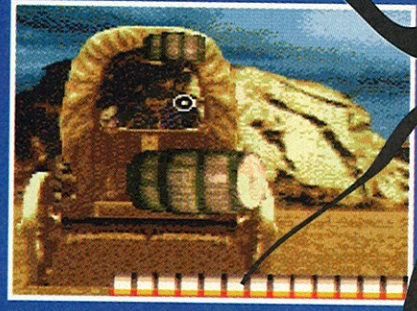
PITFALL es un claro ejemplo de como la industria de los videojuegos está acudiendo a los talentos de la industria cinematográfica para mejorar las técnicas de animación. La increíble calidad gráfica de **PITFALL** se debe al trabajo de Kroyer Films, los animadores de Ferngully. Su presidente, Bill Kroyer, ha participado en proyectos innovadores como lo fue en su día la película Tron, de Disney. En esta ocasión ha contado con Brian McEntee, responsable de la dirección artística en La bella y la bestia. Los efectos de sonido y la música son producto de Soundelux Media Labs, que utilizaron voces e instrumentos sampleados. Su experiencia ha sido usada en incontables películas, desde la espectacular Cliffhanger de Satallone, hasta Solo en casa.



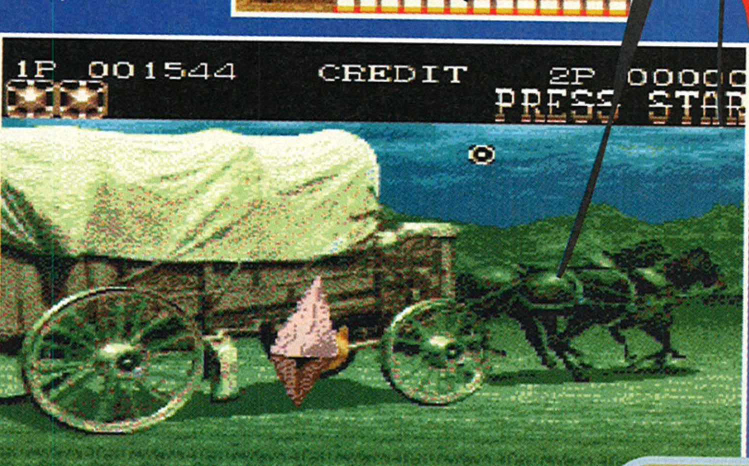
LETHAL ENFORCERS II: GUN FIGHTERS

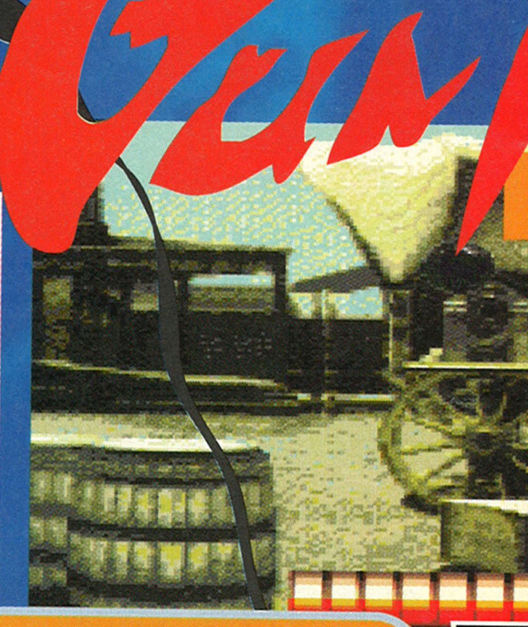






Es el año 1873 y el Salvaje Oeste está en pleno apogeo. Cowboys y pistoleros llegados desde todos los rincones de los Estados Unidos no paran de dispararse unos a otros, beber whisky, dispararse unos a otros otra vez (hay que ver lo violentos que se ponene estos chicos cuando se emborrachan) y robar unos cuantos bancos (con algo tendrán que pagar los lingotazos que se meten a diario). La ley es algo casi inexistente, pero **Konami** te reta a que entres en el pueblo e impongas un poco de orden. De paso, no estaría mal que acabases con unos cuantos villanos por el camino, evidentemente, teniendo cuidado para no cargarte a los pacíficos ciudadanos.
Después de los violentos escenarios de la primera versión, **LETHAL ENFORCES II**, transporta al jugador a los habituales robos de bancos, peleas en tabernas y otros escenarios típicos del Salvaje Oeste. Armado con un revólver de seis balas, tu objetivo es idéntico al de la primera parte: matar a los malos antes de que ellos te maten a ti.
Una buena puntería para poder proteger a los inocentes es la cualidad primordial para llevar a cabo la misión que se te ha encomendado como nuevo sheriff de la ciudad.
Está planeado que este juego entre a saco en los próximos días, así que no os perdáis la review que os ofreceremos dentro de poco tiempo.







UNA ENSALADA DE TIROS

Cada nivel está dividido en varios subniveles, que se completan cuando el jugador ha matado a todos los pecadores de la pradera (nunca mejor dicho, tratándose del Salvaje Oeste) que aparecen. Al igual que en la primera entrega, todos los personajes y escenarios tienen el gusto de los clásicos western de los años 50. Igualmente, mientras el juego va progresando, aparecen escenas de películas con diligencias, indios, etcétera. Al final, cada nivel acaba con una gran pelea contra el último jefe.

DESENFUNDA, FORASTERO

Todo el mundo que haya jugado a la primera versión no tendrá ninguna duda de que hay una pistola esperando a que la desenfunden. **Konami** nos ha asegurado que esta segunda versión es compatible con la misma pistola de la primera. Para aquellos de vosotros que no tenéis la oportunidad de utilizar un revólver, podréis defenderos con el mando y sus correspondientes botones.



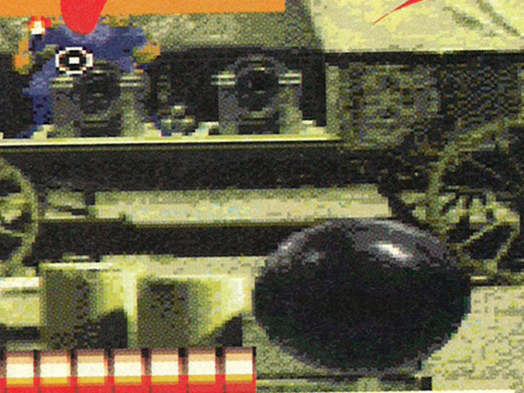




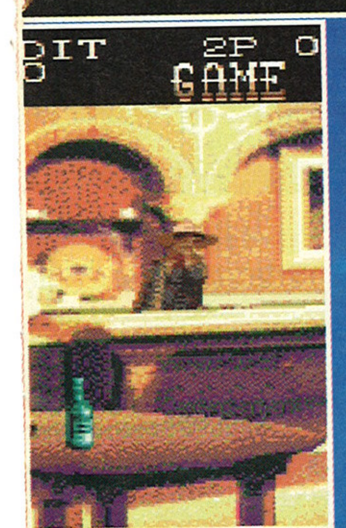




Enforcers Fighters II







COGE TU REVOLVER

Al principio, el jugador empieza con una pistola que lleva seis balas y necesita una constante recarga. Cuando aparece un icono en la pantalla, basta con dispararlo para que se incorpore al inventario del jugador. El más simple de estos iconos es el que te otorga una segunda pistola, mientras que el más destructivo es el que te ofrece la oportunidad de cargarte unos cuantos malos de una sola vez, mediante un cañón o una ametralladora.





PROBOTE

MEGA JUEGO



1-2 JUGADORES

18 MEGAS

TIPO DE JUEGO
SHOOT 'EM UP

PRECIO	EL JUSTO
POR	KONAMI
DESDE	DICIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 4
NIVELES: 1
RESPUESTA: EXCELENTE
DIFICULTAD: ALTISIMA

1ª PUNTUACION
318;850

ORIGEN

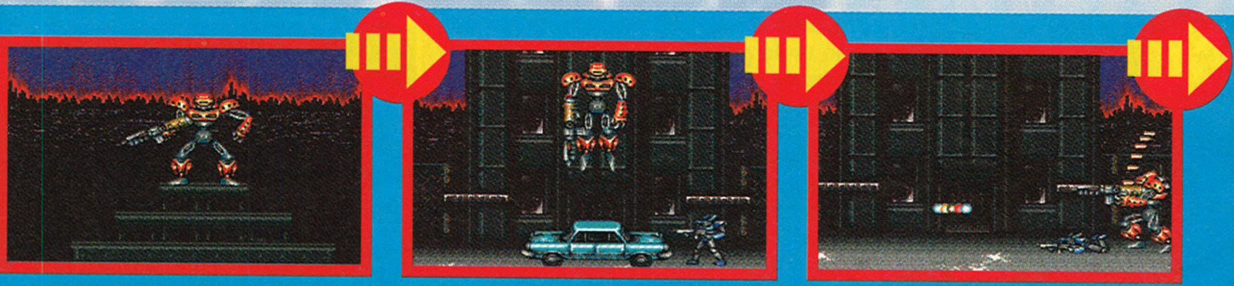
Tras una fructífera carrera en las consolas Nintendo, la saga Probotector aparece por fin en la *Mega Drive*.

CALIFICACION



OBJETIVO

Defiende a la tierra de Bahamut y sus demoníacos aliados cibernéticos, eligiendo uno de los cuatro androides que forman el comando Probotector.

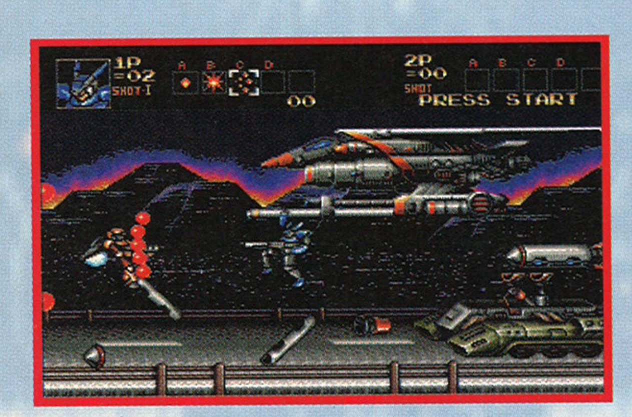


▲ *Los de Super Nintendo soñarían con un juego así.*





Después de la huída de Red Falcon y sus fuerzas malignas, hubo un período de paz y sosiego y la Tierra comenzó a reconstruirse. De las ruinas surgieron los supervivientes de esta terrible guerra que, después de años de luchas y conflictos, por fin divisaron una chispa de esperanza para su futuro. Todos empezaron a colaborar para la reconstrucción de sus ciudades y para la creación de un futuro para sus hijos.
Todo eso ocurrió hasta que la cosa comenzó a torcerse. El oficial al mando de las fuerzas que lucharon contra los Aliens, Coronel Bahamut, se volvió loco y se unió a los Cuatro Invasores del Mundo, llegando a ser su jefe. Con la ayuda de otros criminales, está planeando la destrucción total de la ciudad para apoderarse del ordenador central y lograr que los androides se vuelvan en contra de los ciudadanos.
En un último esfuerzo, un pequeño equipo de Probotectors ha sido reclutado para luchar y defender el bien. Los cuatro miembros del equipo deben pelear, nivel tras nivel, para preservar el último resquicio de vida humana.

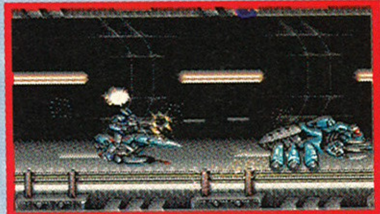


POWER UPS

Para hacerte con un buen arsenal que destruya a los enemigos tienes que estar atento a los power ups que aparecen. Se encuentran volando y lo único que tienes que hacer es dispararles para que caigan al suelo y poder recogerlos.



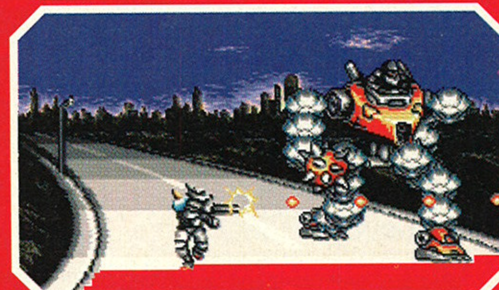




3-DIMENSIONES

Para variar la jugabilidad y la apariencia, los programadores han añadido la tercera dimensión en varios niveles. Esto incluye el Flying Level, donde los Probotectors se enfrentan a los terribles androides y al Wonder Bird, una reminiscencia de un caza bombardero de la Segunda Guerra mundial; o el Road Chase, un nivel en Modo 7, donde tendrás que evitar los terribles golpes del comandante alienígena.

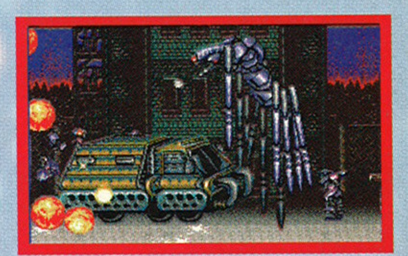




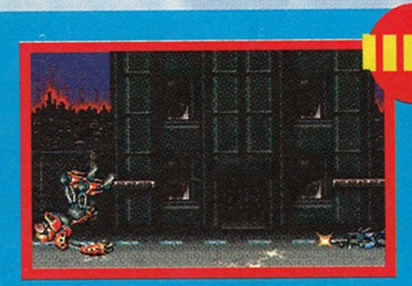


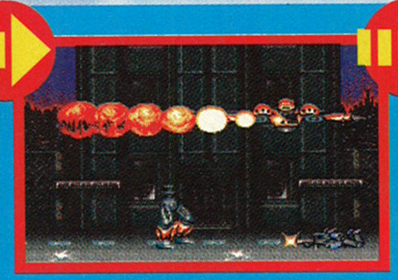


▲ El mejor juego de Konami para Mega Drive hasta el momento.



▲ Vaya buga que lleva este colega.





▲ Es duro mantener la reputación de un héroe.





▲ Igual que Némesis, atacando por la espalda cual villano.

COMENTARIO

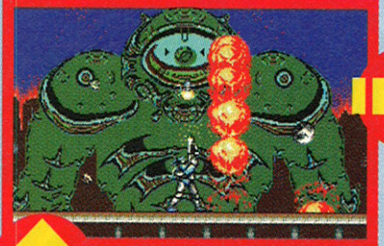


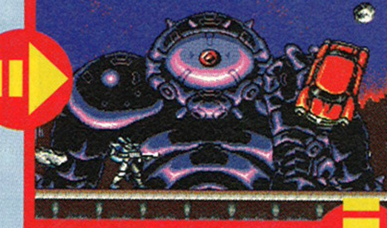
NEMESIS

Es imposible encontrar adjetivos que definan la calidad de esta maravilla, digna de unos maestros de la programación como Konami. Tras los pequeños *pinchazos* del HYPER DUNK y CASTLEVANIA, la verdad es que me temía lo peor, pero la verdad es que jamás podría haber soñado con un cartucho parecido: efectos en Modo 7, rotaciones, enemigos que ocupan tres veces el tamaño de la pantalla (la escena del androide que para el tren pasará a la historia), un ritmo frenético y las mejores músicas para *Mega Drive* en lo que va de año. Pero lo mejor de todo es la posibilidad de elegir caminos. Aun acabando el juego, existen tres finales más, dependiendo de las rutas y acciones que hayamos elegido. Una obra maestra que está a años luz del resto de cartuchos de *Mega Drive*. Un juego del que hablarán las generaciones futuras y que no debes dejar escapar bajo ningún concepto.

HEAVY METAL

Aquí esta el equipo de Probotectors. Cada uno tiene un estilo de lucha y talento diferente, así como diferentes armas. Ahora te damos más detalles:













▲ *Averigua las siete diferencias entre estas pantallas.*

EL CAMINO DEL INFIERNO

El juego consta de seis finales distintos, dependiendo del camino que hayas elegido durante la partida. Cada ruta cubre los seis escenarios principales (la ciudad, lucha a alta velocidad, selva, combate aéreo, batalla naval y batalla espacial), aunque existen algunos lugares ocultos, con los que quedarás bastante sorprendido.

CX-1













El líder del equipo y un súper luchador con una tremenda velocidad y armamento.

DOBLE PROBLEMA

Ya sabes lo que dicen: dos pistolas son mejor que una. La opción de dos jugadores es espectacular y, a la vez, mucho más eficaz. Pero hay que tener cuidado, puesto que cada vez que un jugador vuelve a comenzar, se le resta una vida al compañero.



CX-2

GENOCIDE VULCAN

SHOWER CRASH

BREAK LASER

AX LASER

SMART BOMB

Un maestro en la lucha de guerrilla, llegó de la selva para salvar la Tierra.

CX-3

BEAST SHOOTER

FLAME

POWERPUNCH

PSYCHOBLASTER

SMART BOMB

Es el líder en la batalla y el Probotector más poderoso. Posee un gran arsenal de armas, pero no es tan rápido como los otros.

CX-4

Es el mejor androide de infiltración; va armado hasta los dientes y posee algunas sorpresas bastante agradables.

VICTORY LASER

GEMINI SCATTER

ELECTROMAGNETIC YO-YO

SHIELD CHASER

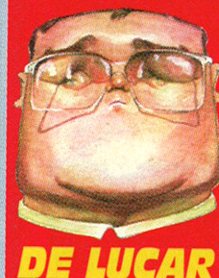
SMART BOMB

▲ Tú serás más grande, pero mi trabuco es mayor.

▲ Como giña este finstro vacilón.



COMENTARIO

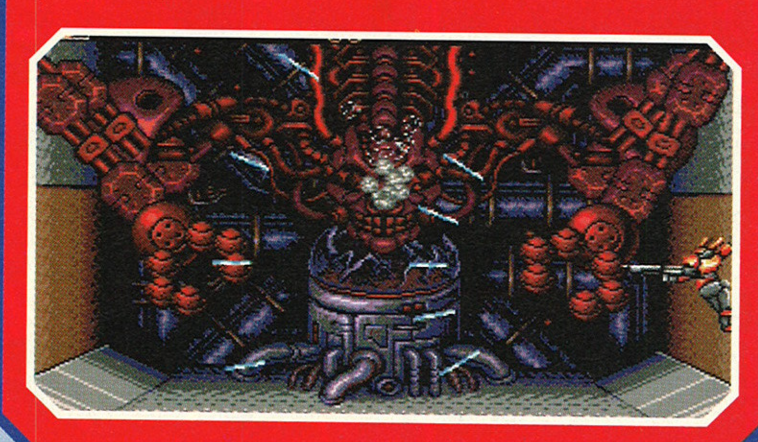


DE LUCAR

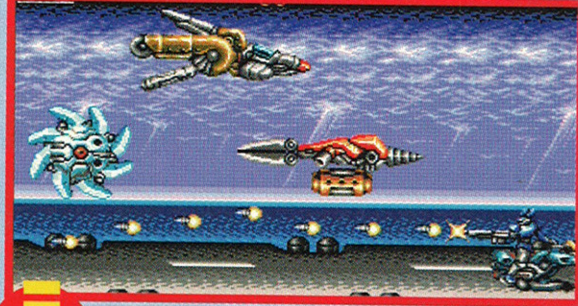
PROBOTECTOR es una joya de la programación, un lujo técnico, un prodigio visual, un alarde imaginativo, un trabajo descomunal y otras mil exquisiteces más. Después de decir esto, habría poco que añadir, pero aún queda un pequeño aspecto de cierta importancia: la jugabilidad. La dificultad de PROBOTECTOR ha puesto a más de un empedernido jugador al borde de un ataque de nervios y son ya un ejército los que han desertado. Enemigos por todas partes, miles de jefecillos y descomunales jefes de nivel, pondrán a prueba nuestra escasa resistencia y limitados créditos. A base de paciencia y mucha atención, descubriremos sus rutinas disfrutando, a partir de ese momento, de uno de los más brillantes juegos de la historia de la *Mega Drive*. En definitiva, una maravilla no creada para paladares blandos.

LOS JEFES

¿Crees que los enemigos normales son difíciles? Todavía no has visto nada, porque los jefes finales en **PROBOTECTOR** son dignos de admiración. Corren, saltan y te tiran objetos contundentes; pero, además, son de los sprites más grandes que se han visto en la ***Mega Drive***. Sin embargo, el tamaño no es siempre importante y todos tienen un punto débil. Una vez que el ha sido localizado, el Probotector debe estudiar y analizar el ataque a su enemigo, para darle la mayoría de las veces en ese lugar. El caso es que nunca debes darle la espalda a un jefe, puesto que cuando crees que está casi muerto, se transforma en otro diferente para una segunda tanda de golpes y mamporros.



▶ *La oronda novia de Asikitanga prefiere este juego a su novio.*

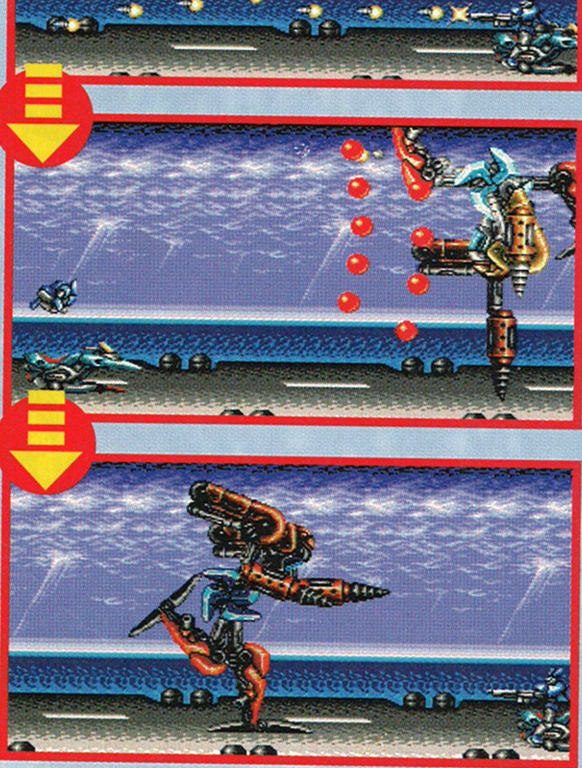


▼ *Impecable paisaje para un ambiente cibernético sin igual.*



▼ *Aficionados del Barça celebrando un triunfo.*

▲ *Toma dinamita en el trasero, que se que te mola Némesis.*



▲ *Ben Johnson está un poco hormonado.*

GRAFICOS — 95

▲ Un festín visual de proporciones bíblicas, con impresionantes rutinas gráficas, jefes de fin de fase que harán historia y algunos efectos que tendrás que verlos para creerlos.

SONIDO — 96

▲ Sube el volumen a tope y prepárate para disfrutar de la banda sonora más bestial y cañera jamás creada para la *Mega Drive*. ¿Quién dijo que no podía tener buena música?

JUGABILIDAD — 90

▲ Su trepidante acción sólo es superada por su jugabilidad sin límites.

▼ Su dificultad puede acabar con las ilusiones de los menos persistentes.

DURACION — 94

▲ Hasta 16 finales diferentes, un elevado nivel de dificultad, distintos caminos a seguir… y sólo es el principio.

CALIDAD/PRECIO — 93

▲ Una obra maestra como esta merece formar de la colección de todos los usuarios de *Mega Drive*.

TOTAL — 95

▲ Konami ha producido uno de los juegos más impresionantes, tanto a nivel gráfico como sonoro, jamás visto para un sistema doméstico. Esencial a todos los niveles.





1-5 JUGADORES

8 MEGAS

TIPO DE JUEGO
ARCADE

PRECIO EXPLOSIVO

POR SEGA

DESDE YA MISMO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORD
NIVELES: 1
RESPUESTA:EXCELENTE
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION
TERCER JEFE

ORIGEN

Inició su andadura en las recreativas y, más tarde, se han sucedido las conversiones para casi todos los sistemas y consolas.

CALIFICACION



GAME AIM

Tendrás que apañaártelas para acabar con todos tus adversarios, humanos o no, empleando sabiamente las bombas e items esparcidos por el juego.



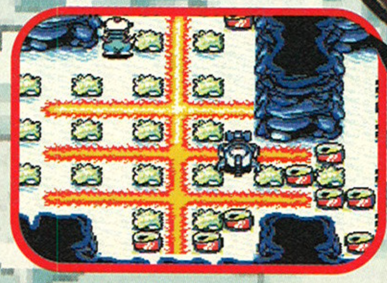
MEGA BOMBERMAN

Los protagonistas de los juegos de consolas vienen y van como la brisa mañanera, pero el gran superhéroe de la casa Hudson Software, ya conocido por los consoleros, siempre ha sido y será Bomberman, que llega con una nueva y apasionante aventura (esta vez para la *Mega Drive*), donde tendrá que enfrentarse a nuevos y desconocidos enemigos. Esta versión te da la oportunidad de destruir no sólo a los terribles rivales, sino también de aniquilar a otros jugadores, que al fin y al cabo es lo más atractivo del cartucho. La jugabilidad frenética hará que muy pronto cuente con infinidad de fans. Por fin los usuarios de *Mega Drive* podrán disfrutar con las aventuras de este famoso personaje.

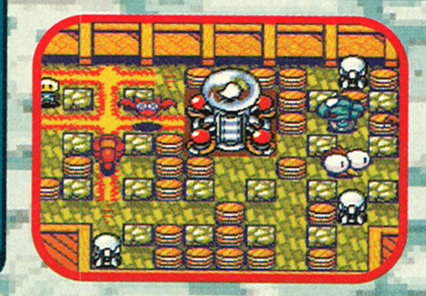


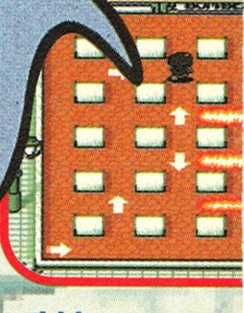
MEGA JUEGO





▲ *Jugar con el Butano tiene sus peligros...*





▲ *El del canguro verde le ha robado la gorra al marido de Teresa Rabal.*

MEGA BOMBERMAN

TU GRAN AMIGO EL CANGURO

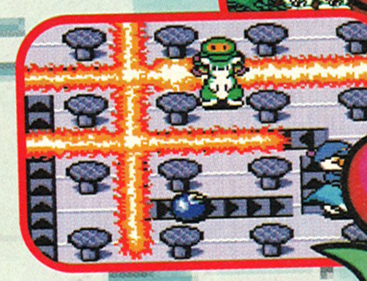
De repente, en medio de todo el laberinto, puede aparecer un huevo de considerable tamaño. Dentro de él podremos encontrar un pequeño canguro que, de vez en cuando, además de llevarte a cuestas, se sacrificará y morirá cuando una bomba explote. También, dependiendo del color del marsupial, estos pueden realizar diferentes acciones, como saltar o dar patadas a las bombas, mover bloques, etcétera.



▲ Será un Tapies, pero no lo entiendo.



▲ Una Pizza Cinco Estaciones para The Punisher.



▲ El de azul no teme al ridículo.



RECOGIENDO LOS TROZOS

MEGA BOMBERMAN es una mezcla de todas las versiones que se han realizado hasta ahora. Además de la opción de cuatro jugadores, diferentes bombas y zonas de juego, **Hudsonsoft** ha creado unos pequeños animalitos que ayudarán a nuestro héroe y una extensa familia Bombermen. El juego se divide en cinco mundos, cada uno de los cuales está comandado por un gran jefe. Cada mundo se ha construido basándose en un disco circular que trae paz a los locales. El caso es que, para que el juego tenga un argumento, los cinco discos se han dividido y han traído el caos a los mundos. Para asegurar la paz de todos, nuestro héroe tendrá que recuperarlos antes de que los mundos desaparezcan. Evidentemente, para lograrlo, tendrá que arriesgar











EL JUEGO DE LAS CASITAS

Mientras **MEGA BOMBERMAN** es un divertido juego para una persona, la diversión se multiplica por mil cuando entran a competir cuatro jugadores. La opción multiplayer comienza con los cuatro atrapados en las esquinas del nivel. A partir de aquí, el objetivo es matar a los otros jugadores utilizando todas las artimañas conocidas. Para darle mas énfasis a la cosa, existen diez zonas de batalla en las que puedes internarte. Estas son:

ARROWED



Las bombas que golpeas seguirán las flechas.

HAUNTED HOUSE



Con multitud de puertas trampa.

LAVA



Todos los jugadores tienen multibombas.

JUNGLE



Se trata de una de las más fáciles.

NORMAL



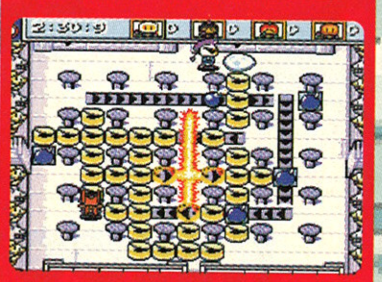
Solo es una zona de calentamiento.

ICE



LLena de hielo, por lo que puedes llegar a resbalarte.

CONVEYOR BELT



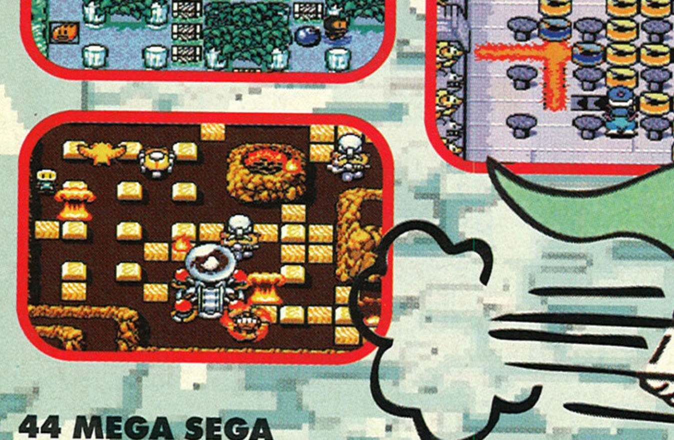
Una plataforma móvil aparece para transportar las bombas.

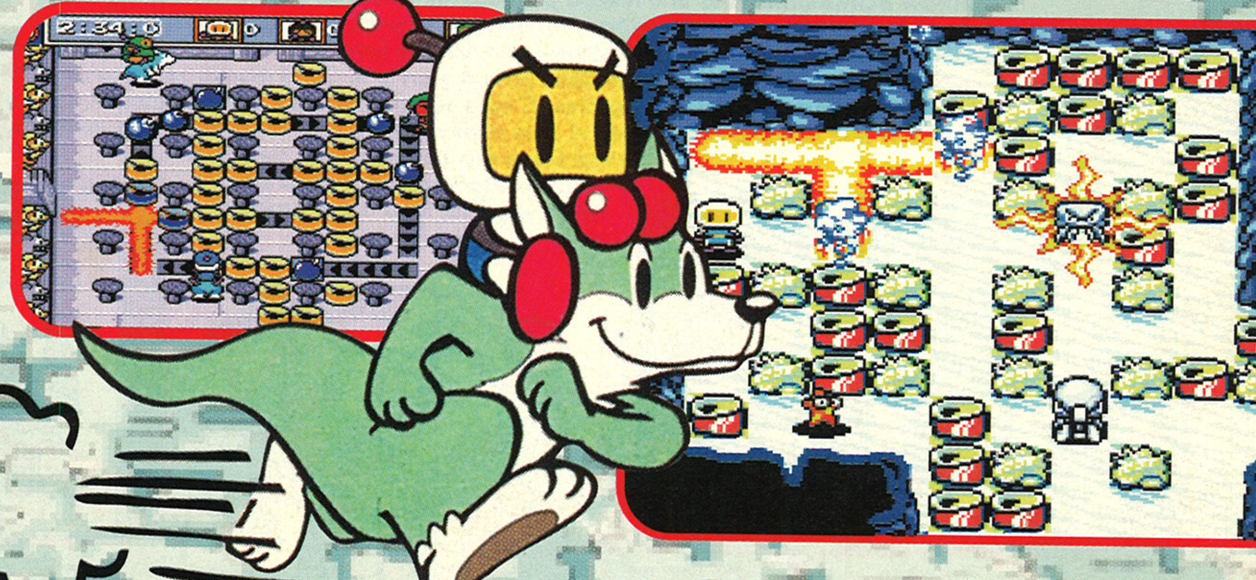
HI-SPEED ZONE



La acción es tres veces más rápida.









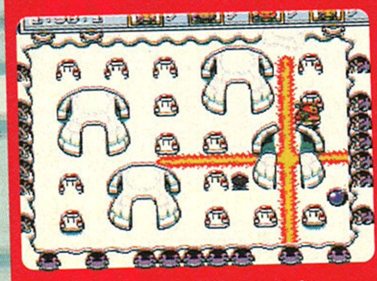


SWAMP

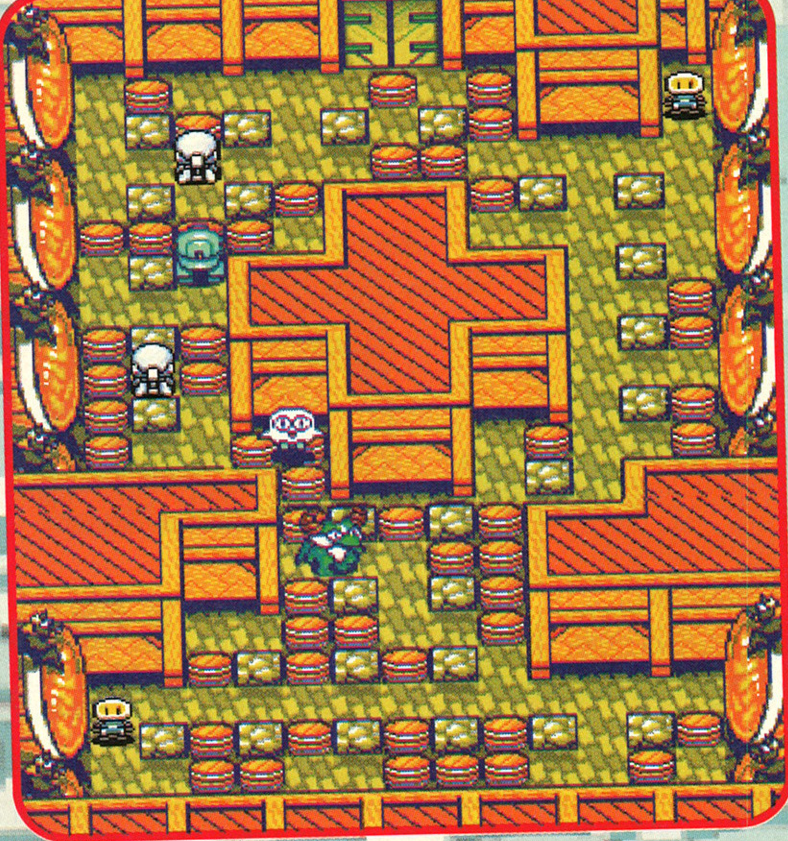


Escóndete en el follaje para no ser visto.

ARCTIC



Viaja a través de los iglús y derrite el hielo.



COMENTARIO



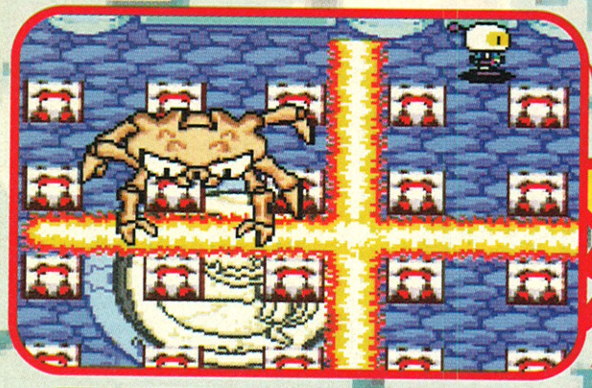
DE LUCAR

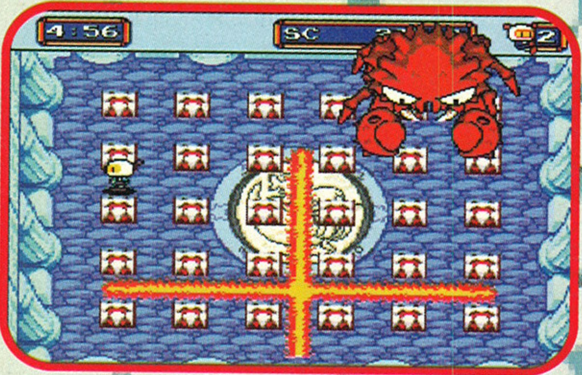
Todos los usuarios de *Mega Drive* suspirábamos desde hace mucho tiempo por una versión del mítico BOMBERMAN para nuestra querida consola. Por suerte, nuestras plegarias han sido escuchadas y los chicos de Sunsoft han creado, con tan solo 8 Mb, otra gloriosa página de jugabilidad y emoción. La opción de cuatro jugadores simultáneos (con Multitap) en el modo Battle es una de las cosas más apasionantes, competitivas y divertidas que jamás hayamos disputado. Aunque no se pueda comparar a esta modalidad, y a pesar de las ralentizaciones, el modo Story es bastante agradecido, debido sobre todo a sus potentes jefes finales, los buenos escenarios con scroll y alucinantes detalles. Gráficamente resulta impecable, es muy sencillo de jugar, bastante adictivo y, por supuesto, muy emocionante; en definitiva, todo un monumento a la diversión.

Sin duda alguna, junto con otro clásico como MICROMACHINES, esta resulta la mejor opción para aquellos que sean aficionados a los programas para varios jugadores.









MONTONES DE POWER UPS

Al matar a los enemigos o destruir los bloques de piedra, muchas veces te encontrarás con sorpresas en forma de objetos:

BOMBA: Te da una bomba extra.
LLAMA: Aumenta el tamaño de la llama.
PIE: Empuja las bombas hacia los oponentes.
MANO: Lanzas bombas.
HUEVO: El canguro.
TRES BOMBAS: Pone tres bombas a la vez.
CHAQUETA: Inmunidad temporal.
CALAVERA: Uno de los muchos virus.
RELOJ: Tiempo extra.
MAN: Vida extra.
LADRILLO: Atraviesa muros.
BOMBA ROJA: Explota bombas con el botón A.

COMENTARIO



CHIP & CE

Este cartucho es, sin duda, la mejor demostración de que no son necesarios grandes alardes técnicos ni una gran campaña de publicidad para crear un producto competitivo.
Se trata de la primera versión para *Mega Drive* de un programa que ha pasado por múltiples consolas, desde que hizo su aparición hace algunos años en máquina recreativa con el nombre de DINABLASTER.
El juego conserva la concepción tradicional de la primera entrega, pero se incluyen nuevos elementos, como canguros saltarines o varios personajes desconocidos, junto a otros que ya hicieron su aparición en la segunda versión para *Super Nintendo*. Toda la diversión alcanzada con el Modo Historia no es nada comparada con la opción en la que participan cuatro jugadores de forma simultánea. En definitiva, un auténtico bombazo, nunca mejor dicho.

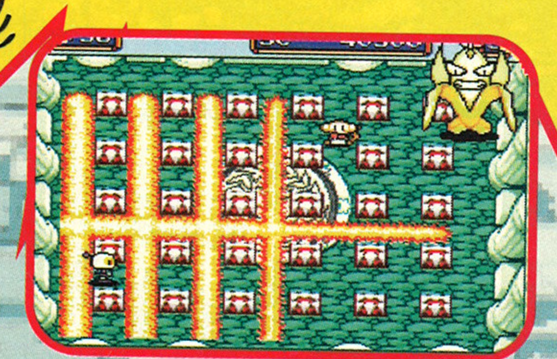






LOS JEFES

En cuanto las cinco piezas están unidas, la pantalla cambia de aspecto y bloques de piedra empiezan a caer del cielo, seguidos de un gran jefe final. Cada uno de los mundos del juego está basado en en un tema gráfico –Agua, Volcanes, Casas encantadas– y todo esto aparece reflejado en el jefe final que, normalmente, es un ser que tiene mucho que ver con el tema. Es una costumbre que los jefes finales estén vagando por toda la pantalla, disparando, persiguiéndote y fastidiándote, hasta que consigas meterle muchos kilos de TNT en el cuerpo.



GRAFICOS — 87

▲ Gráficamente es impecable. Buen colorido y definición, escenarios variados ricos en detalles y con sólo 8 Mb.
▼ En el modo Story se producen algunas ralentizaciones.

SONIDO — 82

▲ Melodías al estilo chino, que no entorpecen el desarrollo del juego. Los efectos son explosivos, lógicamente.
▼ Alguna digitalización de voz hubiera sido la bomba.

JUGABILIDAD — 93

▲ El modo Battle es de lo más divertido y jugable que uno puede encontrar. Antológico.
▼ El Multitap para cuatro jugadores simultáneos.

DURACION — 90

▲ En el modo Story, es cuestión de tiempo y paciencia. El Modo Battle es eterno, uno de esos cartuchos que no conocerán el polvo.

CALIDAD/PRECIO — 90

▲ Sin duda alguna, un título imprescindible en la colección de todo buen aficionado.

GLOBAL — 92

La larga espera ha sido compensada con una extraordinaria versión. Innovaciones de categoría, jugabilidad a prueba de terremotos y un diseño gráfico espléndido.

Cómo encontrar los que te gustan.

El mejor medio es anunciarte en revistas. Porque garantiza una excelente segmentación de la audiencia y te permite llegar a tu público objetivo a través de variables sociodemográficas, tipos de consumo, estilo de vida o afinidad por áreas temáticas. Siempre darás con los que te gustan y mucho más si coincide tu mensaje con el tema editorial que lo rodea.

Pasa revista a tu campaña. Para estar seguro.



Asociación de Revistas de Información

RED Z



1 JUGADOR

16 MEGAS

TIPO DE JUEGO
SHOOT'EM UP

PRECIO: DE ALTOS VUELOS

POR: TIME WARNER

DESDE: ATERRIZANDO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORD
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MUY DURO

1ª PUNTUACION
29,000

ORIGEN

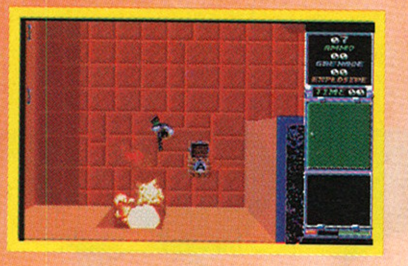
Programado por Zyrinx –autores de SUBTERRANIA–, este cartucho hace sombra a la saga STRIKE, de EA.

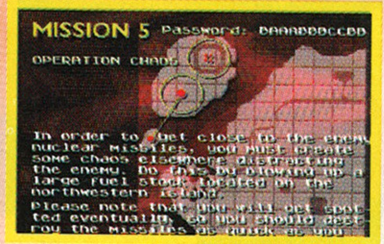
CALIFICACION



OBJETIVO

Deberás completar, una tras otra, todas las misiones aéreas y terrestres, hasta acabar con los planes y fuerzas del Mad Dictator.





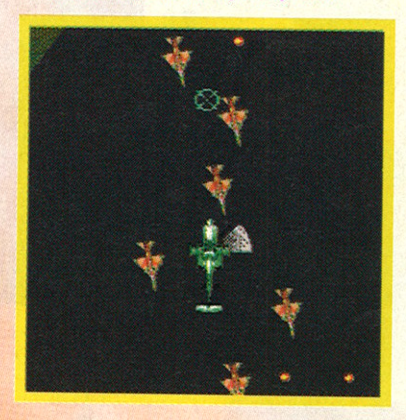


El futuro es absolutamente incierto para todos, hasta para el mundo, porque cuando, de repente, aparece un dictador medio loco, con un arsenal de misiles nucleares, que quiere apoderarse de todos los continentes, el futuro de muchos puede cambiar de gris a oscuro. Entonces es cuando entras en acción. Mientras este encantador señor está sentado cómodamente en su sillón, con el dedo rozando el fatídico botón, tú, pilotando un helicóptero de combate, tendrás que desmantelar sus comunicaciones y vías de acceso. Además, debes destruir su arsenal bélico antes de que se produzca el gran desastre, y el futuro, nuestro futuro, se vea ennegrecido por este triste e irreparable suceso.





▲ *El director de arte de Mega Sega aspira a la presidencia... ¡Duce, duce, duce!*



VOY DANDO VUELTAS

El juego aparece visto desde arriba, con el helicóptero como protagonista principal. Los movimientos se producen por rotaciones y el gran nivel de inercia hace que su manejo sea complicado y la orientación muy difícil. El sentido de profundidad se crea al aparecer sprites amontonados. ¿Acaso pensábais que pilotar un artefacto como este iba a ser sencillo?



MIRA QUE HELICOPTERO

Los viejos son los mejores, eh? No siempre, puesto que es agradable ver la última tecnología en pájaros volantes. **RED ZONE** nos ofrece lo más nuevo en helicópteros de alta calidad. Tienes cuatro posibilidades en armamento, desde la simple ametralladora, hasta cohetes anticarro. Tu cañón puede disparar hasta 1.100 balas y es capaz de destruir cualquier objetivo en cuestión de segundos. Un buen arsenal de misiles te apoyan con los Hellfire, que van dirigidos por ordenador, y los Stingers, esenciales para combates aire-aire.





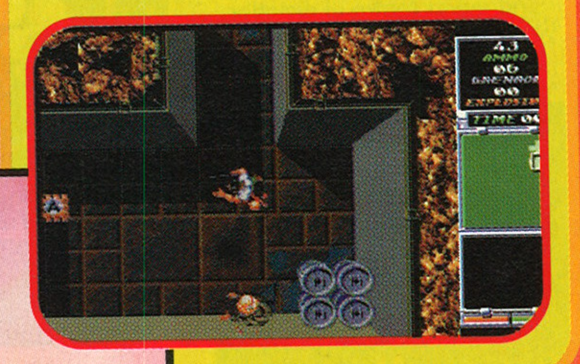


LA PUNTA DEL ICEBERG

El tiempo que se pelea en tierra con respecto al que estás en el aire, es comparable al tiempo que pasa The Scope con su novia y el que está en la revista. Aunque la misión de tierra es bastante más divertida que la de aire, es el triple de complicada. Tendrás que eliminar la resistencia, localizar el ordenador central y llevar a cabo las ordenes impuestas.









COMENTARIO



THE ELF

Zyrinx comenzó su escalada hace menos de un año gracias al impecable (pero más difícil que cerrar el pico a The Punisher) SUBTERRANIA. Con un simple vistazo al logo en alta resolución, se podía presagiar una excelente realización técnica: intro al más puro estilo CD-ROM, un gran parallax multilayer scroll y un ¿atractivo? desarrollo, mezcla de ASTEROIDS, EXILE, SOLAR JETMAN y HORACE GOES SKIING. Pero, no contentos con esta mini hazaña, sorprenden a nuestros sentidos con un explosivo arcade, merecedor de todo tipo de elogios y agasajos. Una intro animada en dos colores de gran duración, una sorprendente colección de rutinas gráficas rotativas y la perspectiva aérea más lograda de todos los tiempos. Mil veces más recomendable que su primera creación y destinado a ser uno de los mejores juegos del año con menor éxito de ventas.

LOS NUEVOS VENGADORES

Cada uno de los protagonistas del juego cuenta con unas características específicas para que puedas elegir el que más te convenga. Sea cual sea tu selección, el resto de miembros del equipo siempre estarán dispuestos a echarte una mano contra el dictador.

SHADES
Lleva una ametralladora y granadas. Si su aspecto ya da miedo, imagina sus maneras cuando entra en acción.



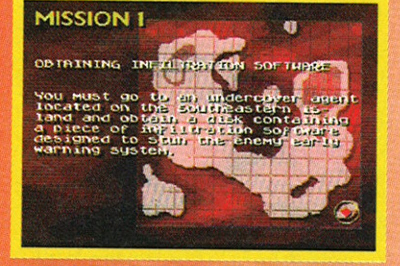
MIRAGE
Es la más rápida y va equipada con un rifle y puñales. Los cuchillos son mortales y, si falla, puede volver a recogerlos.



ROCCO
Su arma es un lanzallamas. Es bastante efectivo, pero con poco acierto a larga distancia. Rocco también lleva un arsenal de cohetes de larga distancia.







COMENTARIO



THE PUNISHER

Después de que estos chicos nos sorprendieran con una maravilla llamada **SUBTERRANIA**, Zyrinx ataca de nuevo, esta vez con una mezcla de **COMMANDO** y **DESERT STRIKE**. Una combinación tan explosiva como espectacular, con unos gráficos nunca vistos en un cartucho y una intro en imagen real que quita el hipo. Sin embargo, y sin desmerecer estas virtudes, el verdadero secreto de este juego es su acción trepidante y lo divertidas que resultan las fases, especialmente las de tierra . Una vez más, esta compañía demuestra su buen hacer con un impecable nivel técnico, muy al estilo *Amiga*, utilizando incluso gráficos renderizados a partir de maquetas, con lo que el efecto en 3D logrado es increíble. Las músicas también son bastante buenas, aunque son demasiado parecidas a las de la anterior creación de Zyrinx. El grave problema de este juego es que resulta demasiado difícil, y el tiempo que hay para cumplir las misiones es un poco ajustado (resulta casi imposible pasar de la tercera misión). Un gran juego, reservado a los usuarios más habilidosos.

MAPAS Y PLANOS

Al mapa suplementario se accede al pausar el juego. Hay un montón de información, desde una guía de todas las zonas de aterrizaje en la isla, hasta imágenes de las misiones. La función del zoom es impresionante. Primero aparece una vista de toda la isla, pero puedes aumentarla hasta ver todos los detalles.



LAS MISIONES

Aquí te ofrecemos una guía de los primeros objetivos que debes reslizar:

LOCALIZA AL AGENTE CON SU DISCO



DESMANTELA EL REACTOR

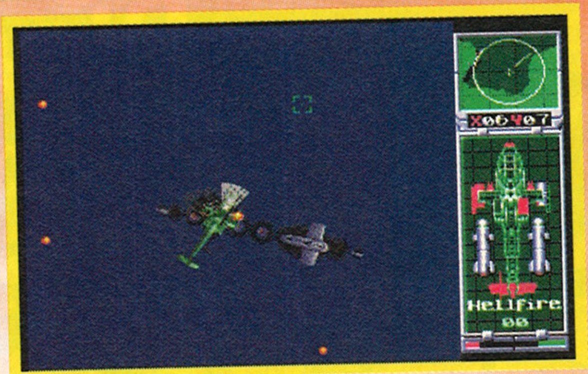
DESTRUYE EL RADAR

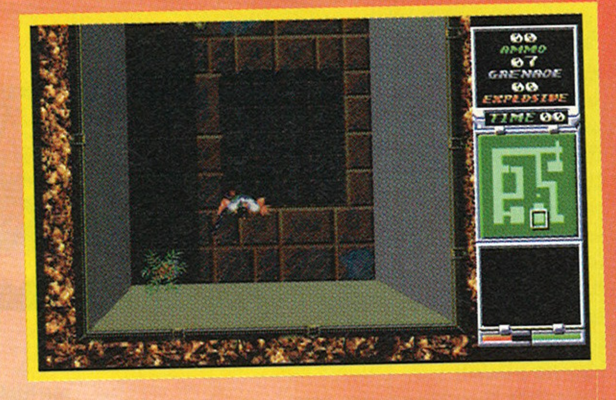


LANZA MISILES AIRE-TIERRA






▲ La escobilla del WC no funciona.



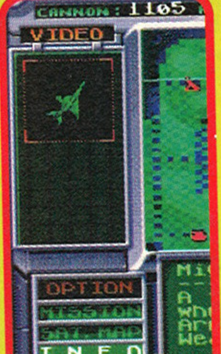



▲ Espartaco Santoni invade Puerto Banús.

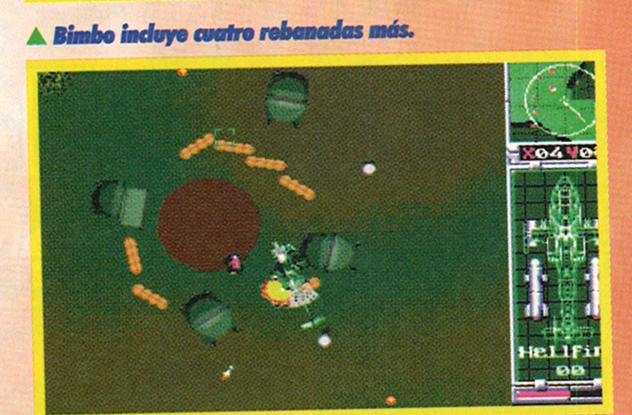
LOS INSTRUMENTOS

Tu pantalla de instrumentos es bastante simple. Ofrece una vista parcial de un trozo de terreno y a la derecha un pequeño radar que te informa constantemente de los objetivos y de los aliados. Debajo se encuentra un indicador que te alerta de los daños sufridos por el helicóptero y te indica el armamento seleccionado.






◄ ¿Adivina alguien qué esconde esta pantalla?


▲ Bimbo incluye cuatro robanadas más.

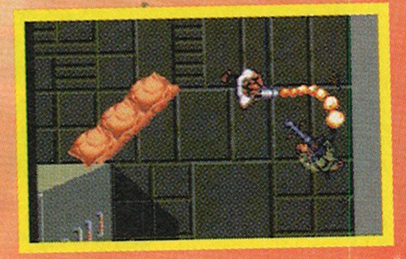
DESMANTELA LOS MISILES



6. LOCALIZA EL SUBMARINO



▼ Un comando de la OTAN arrasando por error un campamento infantil.



GRAFICOS 93

▲ La impresionante presentación es sólo una muestra de lo que vendrá después: rotaciones, sensación de profundidad, scroll paralax, etcétera. Fantástico y sin comparaciones de ningún tipo.

SONIDO 89

▲ Música al estilo de Depeche Mode que encaja y acompaña a la acción.
▼ De vez en cuando se le cuela alguna de SUBTERRANIA. Hay que ahorrar.

JUGABILIDAD 93

▲ Acabará por cautivarte y convertirse en uno de tus preferidos.
▼ Algunas misiones son especialmente complejas y ajustadas.

DURACION 90

▲ Es posible que alguno de los objetivos tengas que repetirlo unas 30 veces. Es posible que tus hijos te conozcan jugando a RED ZONE.

CALIDAD/PRECIO 90

▲ El valor de algunas cosas se mide por el trabajo empleado en hacerlas. En esta ocasión, resulta tremendamente barato.

GLOBAL 91

En *Mega Drive* no encontrarás nada parecido a RED ZONE. Si quieres tener la última maravilla de la técnica, el nuevo programa de Zyrinx es una posibilidad única y esperemos que repetible.



DYNAMITE HEADDY



1 JUGADOR

16 MEGAS

TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS

PRECIO	EL NORMAL
POR	SEGA
DESDE	AHORA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: VARIABLE
NIVELES: 3
RESPUESTA: EXCELENTE
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

140,000

ORIGEN

DYNAMITE HEADDY es un producto de Treasure y nos recuerda a un antiguo cartucho de *Mega Drive* llamado DECAP ATTACK.

CALIFICACION



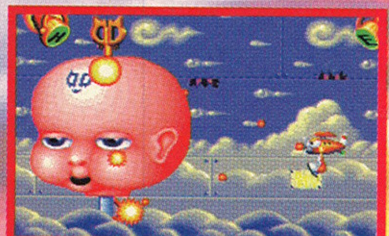
OBJETIVO

Vencer a todos los jefes del Reino de los Muñecos para liberar a los cabezoncillos secuestrados.

Cuando Sandie Shawn ganó el festival de Eurovisión con la canción Puppet on a String, mucha gente pensó que esta era una simple e inocente canción de amor. Sin embargo, respondía a una tortuosa propaganda producto del perverso imperio de los títeres, en la que se pretendía presentar la imagen de una gente solitaria y divertida, ocultando una realidad en la que las marionetas gobernaban esta tierra sin ningún tipo de piedad.
Dynamite Headdy conoce esta situación muy bien. Su vida de saltamontes se ha visto truncada por asquerosos juguetes sin corazón, con el único deseo de destruir a los keymasters. Headdy deberá lanzarse a una misión suicida si quiere seguir disfrutando de su pacífica tierra.







▲ *Este sujeto luce el mismo peinado que The Elf, con raya al medio ancha.*

¡CANASTA!

Algunas canastas guardan en su interior símbolos de bonus. Este nivel tiene lugar en una cancha de baloncesto y debes encestar un determinado número de veces para conseguir bonus y alguna que otra pista extra.





MEGA JUEGO





UN TIPO CURIOSO



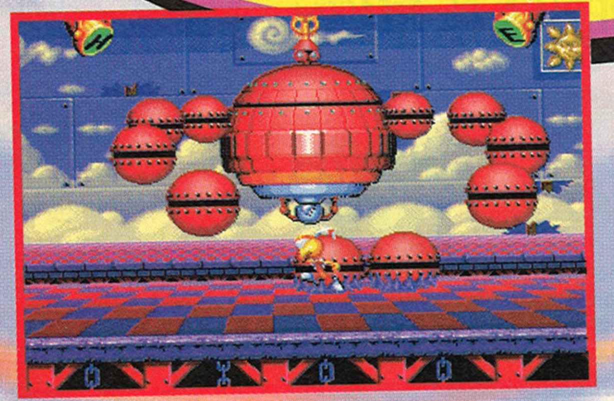
La figura de Beau es un misterio. El (¿ella?) aparecerá al tiempo que el guardián, lanzando una flecha para alertarnos de la proximidad de su territorio. Gasta parte de tu tiempo en los niveles de práctica de Beau.

▼ El zombie Alonso tiene más hijos que San Luis.



SON MUCHOS Y COBARDES

El mundo de las marionetas está repleto de enemigos finales que pretenden parar a Headdy. Todos ellos exhiben predecibles formas de atacar.





▲ Si te gustó GUNSTAR HEROES, este te alucinará.

COMENTARIO



R. DREAMER

Treasure siempre ha destacado por realizar juegos de una originalidad exquisita y DYNAMITE HEADDY no podía ser una excepción. Los escenarios son disparatados, con decorados sacados de una representación teatral, al igual que los personajes. Las distintas fases que comprende el juego no siguen un desarrollo lineal, con numerosas zonas secretas, niveles de bonus y un sinfín de sorpresas, que no cesarán hasta llegar al final. Como viene siendo habitual en las producciones de esta compañía japonesa, uno de los aspectos más vistosos del cartucho son los jefes finales, que nos traen al recuerdo al genial GUNSTAR HEROES, sprites de gran tamaño y buenas animaciones, aderezadas con un nivel de dificultad justo (o casi siempre justo).
En cuanto al uso de la paleta cromática de la consola, lo único que podemos hacer es dar nuestra más cálida enhorabuena a los programadores. Las melodías se encuentran entre lo mejorcito, musicalmente hablando, para *Mega Drive* y las digitalizaciones de las voces resultan cómicas, el espíritu predominante en todo el juego. Siempre resulta agradable encontrarse con un juego que, además de ser técnicamente espectacular, derroche humor a raudales en todas y cada una de sus fases. Un cartucho para perder la cabeza.



COGE UNA BUENA CABEZA



Los items con forma de cabeza repartidos por los niveles variarán, temporalmente, la forma del craneo de Dynamite. Recoge uno de estos objetos y selecciona el que más te interese.



CABEZA VELOZ

Todas las habilidades atléticas de Headdy (carrera, salto y lanzamiento de objetos) se verán incrementadas.



CABEZA DE MARTILLO

Gracias al poder que otorga la cabeza, se multiplicará la intensidad de los golpes que el protagonista dé con el martillo.



CABEZA DE BOMBA

Durante un tiempo, la cabeza de Headdy se verá sustituida por un explosivo que éste podrá lanzar.



CABEZA ESTELAR

De los bordes de la pantalla aparecerán estrellas que acabarán con todo lo que encuentren en su camino.



CABEZA RADIAL

De su interior saldrán disparadas estrellas asesinas que buscarán automáticamente el objetivo a eliminar.



CABEZA DEL TIEMPO

Con esta cabeza, Headdy será invulnerable a al ataque de sus enemigos durante un corto periodo de tiempo.



CABEZA PUNZANTE

Es muy interesante, ya que provoca que se incremente algunos puntos la capacidad de ataque del protagonista



CABEZA DOBLE

Aparecerá un doble de Headdy que se dedicará a abrir nuevas áreas y a revelar a la gente contra el pobre protagonista.



TRIPLE CABEZA

Como su propio nombre indica, la cabeza de Heady se dividirá, de repente, en tres nuevos cráneos con los mismos poderes de ataque.



CABEZA DE CORONA

Como si de un angel se tratase, Headdy se verá recompensado con un halo de fuego que destruirá a todo aquello que se acerque.



ASPIRADOR

Con esta cabeza, Headdy no deberá mover un solo dedo para recoger los distintos bonus que encuentre en su camino.



CABEZA DURMIENTE

Nuestro héroe quedará expuesto a todos los peligros, aunque un buen sueño siempre puede arreglar el mundo.



CABEZA MORTAL

Procura no recogerla, ya que Headdy perderá mucha velocidad y efectividad en el ataque. ¡Una verdadera pena!



CABEZA INVISIBLE

Headdy quedará reducido a una simple sombra que le volverá inmune a todo. Además, podrá atacar con toda normalidad a sus enemigos.



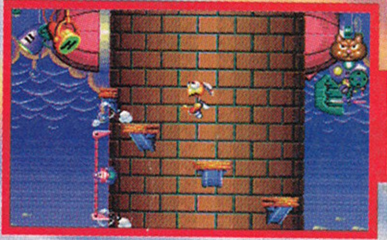
¿DONDE ESTA?

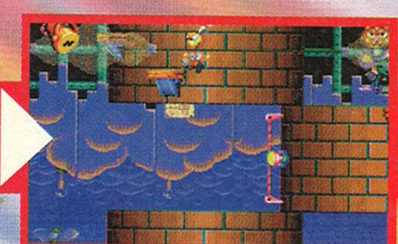
En más de una ocasión, Headdy llegará, por accidente, a una zona secreta de bonus. Este hecho ocurrirá cuando realice determinada acción. El acceso a la fase de bonus vendrá acompañado siempre por una voz sexy que nos anunciará su llegada.





La estructura de la chabola de The Scope no es muy estable.

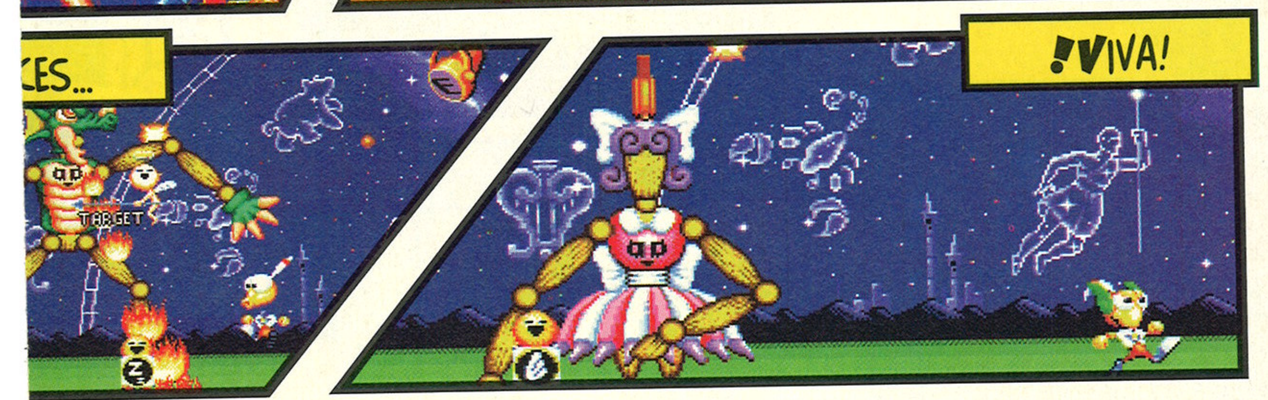












GRAFICOS 94

▲Originalidad, brillantez, espectacularidad, colorido de lujo y una realización técnica de muchos kilates. Un ejemplo de lo que *Mega Drive* puede ofrecernos.

SONIDO 96

▲ De lo mejor que uno puede escuchar en la 16 bits de Sega. Melodías exquisitamente orquestadas y unos efectos de impresión.

JUGABILIDAD 92

▲El programa es una constante caja de sorpresas. Los elementos del juego varían totalmente de una fase a otra.
▼El comienzo es lento, pero se anima a partir de tercer nivel.

DURACION 90

▲ Su calidad es tan extraordinaria que después de terminarlo no te importará volver a intentarlo para hacer más puntos, más bonus o, simplemente, por placer.

CALIDAD/PRECIO 91

▲ Imprescindible. Todo un clásico desde el primer minuto de existencia que nadie en su sano juicio debe perderse.

GLOBAL 93

Con juegos como este, hacer MEGA SEGA es uno de los mayores placeres que puede gozar el ser humano. Nos entran ganas de repetir este número.

COMENTARIO

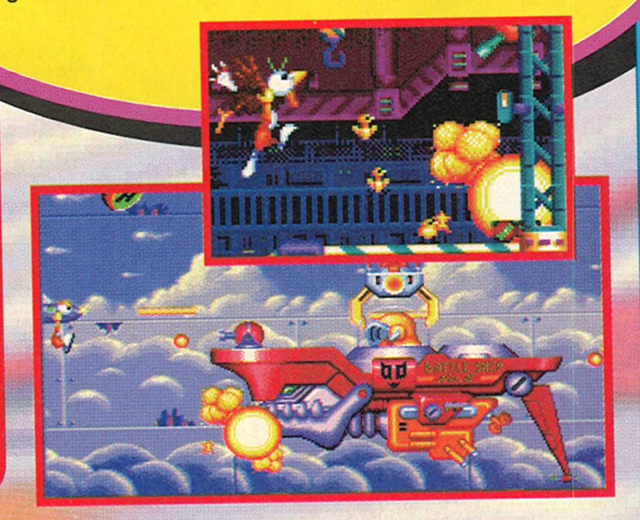


NEMESIS

Treasure vuelve a reafirmarse como uno de los mejores equipos de programación para *Mega Drive* con esta maravillosa opereta cómico-festiva. Desde tiempos del inmortal PARODIUS, os puedo asegurar que no había visto un juego tan dado a la guasa y el desparrame como este nuevo arcade plataformas de los creadores de GUNSTAR HEROES, que vuelven a demostrar que son los reyes de todos los desvaríos gráficos imaginables. Todo el juego es como un delirante teatrillo, en el que aparecen los enemigos más extravagantes y divertidos, con nubes de cartón recorriendo los cielos, vacas de corcho surcando la pradera, y que nos permite ser testigos de como los hombres de atrezzo se llevan el escenario, mientras nos enfrentamos con la peligrosa muñeca mutante. Una inmensa locura de una calidad gráfica y sonora que deleitará a los amantes del humor nipón.

UNA CABEZA DE ALTURA

En lo alto de la Puppet Tower, Headdy realizará un gran salto que le trasladará a dos niveles de scroll, en los que deberá enfrentarse a tres enemigos diferentes, concienciados para abrasarnos con su láser.





SONIC &



1-2 JUGADORES | 16 MEGAS

TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS

PRECIO: EL JUSTO

POR: SEGA

DESDE: EN BREVE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 1
RESPUESTA: MUY BUENA
DIFICULTAD: LA CLASICA

1ª PUNTUACION

SANDOPOLIS

ORIGEN

El origen de Sonic se remonta a la noche de los tiempos de Sega y no requiere ninguna presentación.

CALIFICACION



OBJETIVO

Darle su merecido al malvado Dr. Robotnik, ayudándonos de la maña de Sonic o Knuckles, y recuperar las Esmeraldas de Chaos.

Cualquier parte de la saga de Sonic no necesita introducción, puesto que todos conocéis de sobra las aventuras de nuestro simpático amigo. Sin embargo, en este nuevo título tenemos una sorpresa: su anterior enemigo Knuckles (que ahora aparece como un buen amigo), llega incluso a restarle un poco de protagonismo a nuestro puercoespín azul. Sonic persiste en su eterna lucha contra el regordete y malvado Dr Eggman Robotnik y la recuperación de las esmeraldas Chaos de sus garras.
Como ya unos pocos os podréis imaginar, y muchos ya sabéis, este es un juego de plataformas al mas puro estilo de Sega, con originales golpes de humor, sprites bastante divertidos y pantallas de bonus que reflejan la imaginación de los programadores en todo su esplendor. En definitiva, todo lo que cabía esperar de Sonic.

HERMANOS GEMELOS

La mecánica del juego es muy similar a su predecesor de 24 Mb, SONIC 3. Ambos cartuchos comparten la misma técnica en el diseño, por lo que, frecuentemente, **SONIC & KNUCKLES** parece una versión redecorada del primero. De hecho, tres de las fases del juego fueron diseñadas para SONIC 3, Mushroom Hill, Sandopolis y Flying Fortress. La principal novedad es la posibilidad de poder controlar a Knuckles, enemigo de Sonic en la tercera parte de su saga.

▼ *Y la canica hizo guá.*

SANDOPOIS



FLYING FORTRESS

MUSHROOM HILL



& KNUCKLES

UNA DE BONUS

El número de fases de bonus para Sonic ha vuelto a aumentar una vez más. En esta ocasión, hemos llegado a contar hasta tres. La fase del anillo gigante es igual que en SONIC 3, un laberinto de esferas en 3D, donde hay que recoger sólo las azules. El segundo nive es una máquina de fruta rotante que nos trae al recuerdo ell primer nivel secreto de SONIC. El tercero es un pin-ball con un magnífico scroll, efectos de inercia y gravitación.

▼ *El amarillo es mi color.*

▲ *Sonic en la Ruleta de la Fortuna.*

RAPIDO, RAPIDO

La señal más característica de la saga es la necesidad de jugar a una velocidad endiablada. Pero, además, en esta entrega, tendréis que reflexionar y pensar vuestras acciones antes de realizarlas para acceder a determinadas fases. Sandopolis es un buen ejemplo.

EL RETORNO

Este cartucho upone un nuevo reto para los amantes de Sonic, que gozarán de la oportunidad de desempolvar sus anteriores títulos de la estantería y disfrutar de nuevo. ¿Cómo es esto posible? Muy fácil, este cartucho es un ensamblador, con el que podréis añadir nuevas fases a SONIC 3 y manejar a Knuckles, tanto en este último como en SONIC 2. Todo un reto.



Los jefazos han vuelto y esta vez han traído ayuda. Cada nivel tiene un buen número de sprites desplegando ataques de excelente factura. A algunos de estos *final-bosses* es más fácil vencerlos por intuición que por tener un buen nivel.

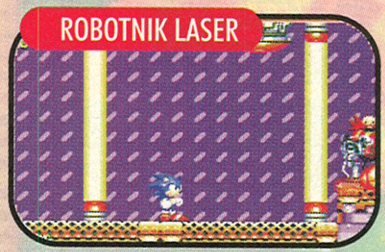


CHIN UP BOSS

'GOLEM ' BOSS



LONG ARM BOSS



ROBOTNIK LASER



SAND BOSS

COMENTARIO



THE ELF

Sonic nació para ser una estrella y así lo demuestra su devenir por el sistema solar del videojuego. Pero incluso las estrellas tienen final. Hace tres años tuve el honor de comentar y puntuar el primer capítulo de la saga en otro lugar del espacio-tiempo y todavía recuerdo aquel momento con emoción; es más, en la actualidad le concedería la misma nota demoledora. Pero, como estrella que es, Sonic ha comenzado su ciclo degenerador. Nació como una gigante azul, deslumbrando a todo el universo, y culminó su etapa como estrella blanca con la excelente segunda parte, pero el lamentable binomio SONIC 3 y SONIC SPINBALL le redujo a enana roja. Sospecho, no sin cierta tristeza, que SONIC & KNUCKLES es la última etapa del ciclo y deja a nuestro protagonista listo y preparado para su último resplandor. SONIC & KNUCKLES es como una sentencia de muerte para el protagonista que tantas glorias y dólares ha supuesto para tan desagradecida compañía. Tan solo me surge una duda: ¿será capaz la estrella negra de dividirse en varias enanas rojas? *Mega Drive 32X* y *Saturn* son la respuesta.

COMENTARIO



NEMESIS

El gran problema que se me plantea a la hora de comentar este juego es la duda de si tratarlo como uno más de la saga, o simplemente como un práctico adaptador-ensamblador. En ambos casos, las conclusiones son bien distintas. Si tomamos el cartucho como un episodio más de las aventuras de Sonic, el resultado es decepcionante: a nivel técnico se queda en correcto, sin más. No se ve por ningún lado ni el esplendor gráfico del SONIC CD, ni las cuidadas melodías del SONIC 1, ni el colorido y la jugabilidad del SONIC 2. En su lugar, encontramos con cuatro fases sosas, totalmente lineales, carentes del atractivo y carisma de las anteriores entregas. Vamos, un muermo.

Ahora bien, si perseguimos en el juego la posibilidad de conectar el SONIC 2 y 3, el resultado es bien distinto. Entonces es cuando el juego muestra su auténtico potencial. La idea de jugar con Knuckles en el SONIC 2 y 3 es genial. Las nuevas habilidades de este personaje nos permitirán entonces devolver la vida a unos cartuchos que ya creíamos muertos, pudiendo acceder a plataformas hasta ahora inaccesibles y participar en nuevas fases de bonus, todo ello a través del cartucho de SONIC & KNUCKLES, como si de un *Action Replay* se tratase. La única pega es la incompatibilidad de este fantástico periférico con el mejor Sonic, el primero, aunque no creo que pase mucho tiempo hasta que aparezca *el truco salvador* para poder conectarlos. En ese momento, se podrá disfrutar del SONIC & KNUCKLES en todo su esplendor. Hasta entonces, conformaos con un cartucho que, como juego, no tiene mucho que ofrecer; pero, como periférico, abre un mundo de posibilidades.



▲ ***El sumidero se ha atascado con los pelos pectorales, y de otros sitios, de The Punisher.***

GRAFICOS 90

▲ La calidad gráfica es la que estamos acostumbrados a disfrutar en cualquiera de los anteriores títulos de la saga. En algunas fases se echa en falta algún plano de scroll.

SONIDO 86

▲ Algunas melodías nuevas, tan buenas y bien orquestadas como en las otras versiones.
▼ Muchos de los efectos han sido reciclados. Este cartucho se apunta a la moda ecológica.

JUGABILIDAD 87

▲ Knuckles nos permite realizar algunas cosas interesantes, pero la jugabilidad es la misma.
▼ Es un poco más difícil.

DURACION 81

▲ SONIC & KNUCKLES, sin ensamblarle ningún cartucho, resulta un juego bastante corto y poco duradero.

CALIDAD/PRECIO 86

▲ Si tienes el SONIC 2 y 3, merece la pena que lo compres para no dejar un vacío en la saga del puercoespín azul.

GLOBAL 85

El cartucho de ensamble parece una idea bastante original y con muchas posibilidades. En este caso, el resultado no ha sido tan espectacular como cabía esperar, pero sigue siendo todo un Sonic y eso basta para la gran mayoría de los aficionados.



MORTAL KOMBAT II

Hay algunas cosas que son un poco injustas en la familia **Sega**. El hermano mayor del grupo, la pobre ***Master System***, cada vez se queda con menos juegos, y ya nos creíamos que nos íbamos a quedar con las ganas de jugar a **MKII** si no teníamos ***Mega Drive***. Pero, gracias a Shao Kahn, la ***Master*** ha recibido una pequeña pero maravillosa versión de **MORTAL KOMBAT II** para tu disfrute. El precio a pagar ha sido caro, pero ha merecido la pena. Cuatro de los personajes han desaparecido para tomar el sol en el Caribe, pero los ocho que han quedado, lucharán hasta la muerte.

COMENTARIO



PUNISHER

Los juegos de lucha nunca han sido mis preferidos, siempre me habían parecido aburridos. Pero esta vez los chicos de Probe se han superado a sí mismos, por fin han creado la conversión perfecta. Los sprites, los fondos, todo está fielmente reproducido y, además, es incluso más jugable que el Arcade. Esta vez no sólo hay fatalities por un tubo, sino que se han incluido babalities y frienships, a cual más salvaje y divertido.





MORTALES INMORTALES

Obviamente, han sido necesarios algunos recortes para meter la recreativa en un cartucho de ***Master System***, echemos un vistazo a los personajes y sus ataques especiales.



LUI KANG
BICYCLE KICK, FLYING KICK, FIREBALL (ALTO Y BAJO), FATALITY.



SUB-ZERO
FREEZE (ALTO Y BAJO), SLIDE, FATALITY.



MILEENA
SAI-THROW, ROLL ATTACK, TELEPORT KICK, FATALITY.



KITANA
FAN SWIPE, FAN LIFT, FAN TOSS, SQUARE DIVE, FATALITY.



SCORPION
SPEAR, TELEPORT, SCISSOR KICK, AIR THROW, FATALITY.

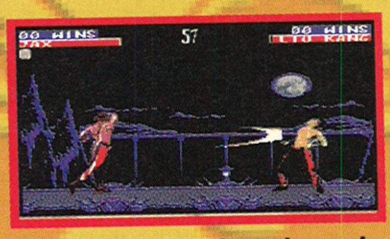


REPTILE
ACID SPIT, ORB, INVISIBILITY, FATALITY.

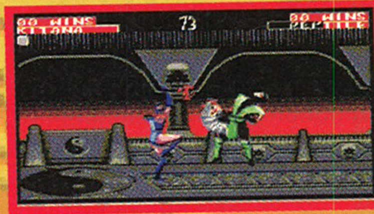
SHANG TSUNG
FIREBALL (1,2 Y 3 BOLAS), MORPH, FATALITY.



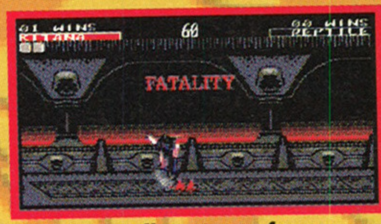
JAX
EARTHQUAKE, ENERGY WAVE, GOTCHA GRAB, BACK BREAKER, SUPER SLAM, FATALITY.



▲ *The Scope recibiendo una bocanada de aire fresco.*



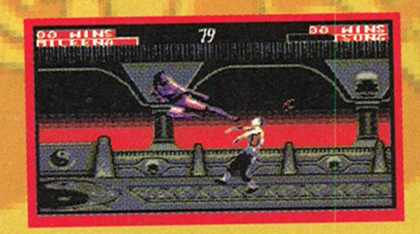
▲ *Chip & Ce. patalea para que le devuelvan su abanico.*

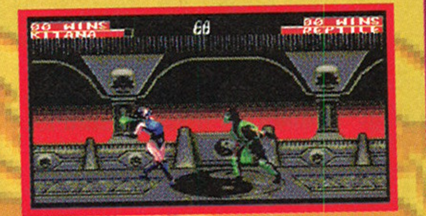


▲ *Esta pantalla, más que fea, es inexistente.*



▲ *La novia de Mayerick practica el Tuca-Tuca.*





COMENTARIO



THANATHOS

Probe, autores de las versiones *Mega Drive* y *Game Gear*, han hecho un excelente trabajo al adaptar ca recreativa de Midway. Se han perdido bastantes elementos respecto al original y la velocidad brilla por su ausencia, pero hay que considerar que hablamos de una *Master System*, Una calidad gráfica bastante aceptable y el adictivo modo de dos jugadores , ya son motivos para echarle un vistazo a esta simpática conversión.

GRAFICOS 90
Los personajes bien animados y detallados, aumque algo lentos.

SONIDO 75
Las melodías y efectos originales de *Master* sistematizados .

JUGABILIDAD 79
Lento como el sólo, pero entretenido.

DURACION 82
Su duración es parecida a la de la primera parte.

CALIDAD/PRECIO 87
Para ser un MORTAL KOMBAT resulta un tanto soso.

GLOBAL 80
MORTAL KOMBAT II no ha conseguido mantener los niveles de los otros sistemas.



1-8 JUGADORES

16 MEGAS

TIPO DE JUEGO
CARRERAS

PRECIO DA LO MISMO

POR CODEMASTERS

DESDE AHORA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 2
RESPUESTA: EXCELENTE
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION
4 CARRERAS

ORIGEN
Gloriosa continuación de uno de los juegos de carreras más originales y atractivos de la historia de *Mega Drive*.

CALIFICACION

ORIGINALIDAD · REFLEJOS · ADICCION · ACCION · ESTRATEGIA

OBJETIVO
Manejando todo tipo de vehículos, deberemos acabar cada una de las 26 pruebas, llegando entre los dos primeros clasificados.

MicroM... 2 TURBO TOU...

Codemasters comenzó su andadura en las listas de éxitos con el carismático DIZZY, un auténtico bombazo en aquel momento. Aquí no se acabaron las sorpresas, y los chicos de la compañía inglesa rompieron el mercado con un extraordinario juego de mini-coches, MICROMACHINES. Un juego que apostó por la jugabilidad al cien por cien, sin descuidar en ningún momento los apartados técnicos, la respuesta del público no se hizo esperar.
Ahora que Codemasters se encuentra entre los grandes, podemos prepararnos para la secuela de MICROMACHINES. Esta entrega comenzó a crearse a partir del tremendo éxito obtenido en *Mega Drive*, un año después de la versión para *NES*. Ha sido difícil conseguir que estos vehículos tomaran ventaja a sus predecesores, haciendo de MICROMACHINES 2 una obra maestra.

PARA TODOS LOS GUSTOS

La mecánica del juego es prácticamente la misma en cualquiera de las modalidades. Con un sólo jugador es imprescindible traspasar la meta en primer o segundo lugar si queréis clasificaros para la siguiente ronda. En el modo head-to-head, cada jugador tiene cuatro bolas con el color de su coche. Cada vez que el adversario sea atrapado por el scroll y quede fuera de pantalla, perderá una bola, ganando aquél que consiga colorear todas las bolas con su color. En la modalidad multiplayer también hay una barra de color para cada coche. La opción más espectacular es un campeonato con cuatro equipos jugando a pares, con el mismo pad, en una mesa de billar.



▲ *El triciclo de Punisher usa también ruedas de tractor.*



▲ *Las pulgas de agua conducen potentes lanchas.*

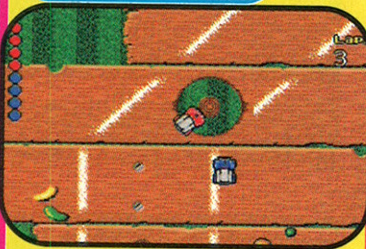


CURVAS MUY PELIGROSAS

Los circuitos en la primera versiónl eran originales, pero con un nivel de dificultad asequible. En **MICROMACHINES 2** la mayoría de los trazados tienen nuevos obstáculos, aparte de los objetos inmóviles y estrechos puentes para salvar los precipicios que pondrán a prueba vuestro nivel de conducción.



FOREST



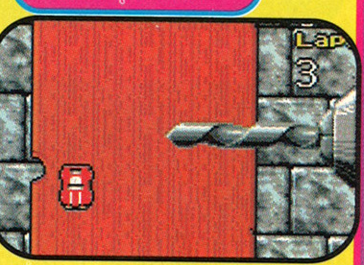
Al pasar por encima de los círculos se abren huecos que pueden ser nefastos para los competidores.

PINBALL



Quién será el listillo que se dedica a jugar con los flippers sacando a los coches fuera del circuito.

WORKSHOP



Pasar a tiempo y una correcta posición en el pavimento os evitará tener problemas con las taladradoras.





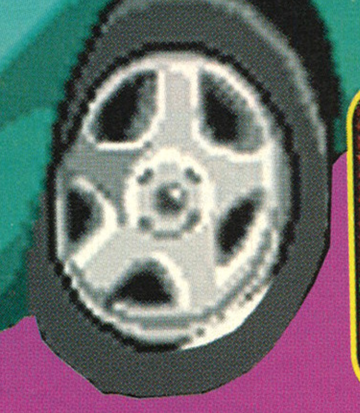
achines 2 URNAMENT

LLEGO LA FIESTA

La cantidad de gente que puede jugar al **MICROMACHINES** equivale, aproximadamente, al número de personas que caben en una cabina: ocho. Todo gracias a la gentileza de **Codemasters**, que ha provisto al cartucho de dos salidas para joystick; por lo tanto, no será necesario ningún multi-tap, como ya ocurría con PETE SAMPRAS TENNIS. Esto permitirá a cuat jugadores competir simultáneamente en un buen númer de circuitos. Pero aquí no termina todo, los señores de **Codemasters** han diseñado un circuito donde pueden participar ocho jugadores a la vez, por lo que dos conductores compartirán un mismo pad elevando la diversión a la enésima potencia. El único inconveniente será el importe de la merienda para todos vuestro amigotes.









Las motos saltan un charco de procedencia dudosa.

Aunque parezca arena, es una paella con motivos deportivos.

BEACH



Los estrechos promontorios de arena se erosionan con cada vuelta, dificultando un poco más la carrera.

ROADSTERS



Al saltarse los semáforos en rojo, un torrente de coches arrollará vuestro vehículo sin compasión.

MUSICAL



Los músicos no dudarán ni un momento en abollar impunemente vuestra carrocería con las baquetas.

KITCHEN



Pasar el fregradero es un odisea. Tendréis que esperar a la esponja y evitar ser expulsados de su perímetro.

COMENTARIO



Codemasters acaba de destrozar de un plumazo el dicho *Segundas partes núnca fueron buenas*. Esta entrega supera a su antecesor en prácticamente todos los aspectos: modos de juego, número de participantes, tipos de pruebas, originalidad en el diseño y, sobre todo, en jugabilidad. Pocos programas pueden provocar tanta y tan multitudinaria diversión (hasta 8 jugadores simultáneos) como esta joya para *Mega Drive*. Otros elementos destacados son las pruebas Mini-Micros, por su panorámica y el J-CART, el sistema multiplayer de Codemasters, con el que pueden participar cuatro jugadores simultáneos sin necesidad de adaptadores. El candidato número uno a ser el juego del año y del que nadie en su sano juicio debería prescindir.

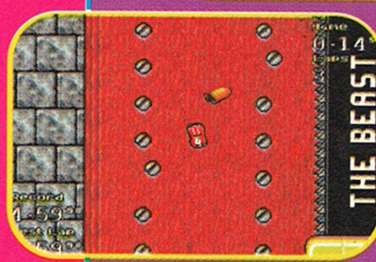
DE LUCAR



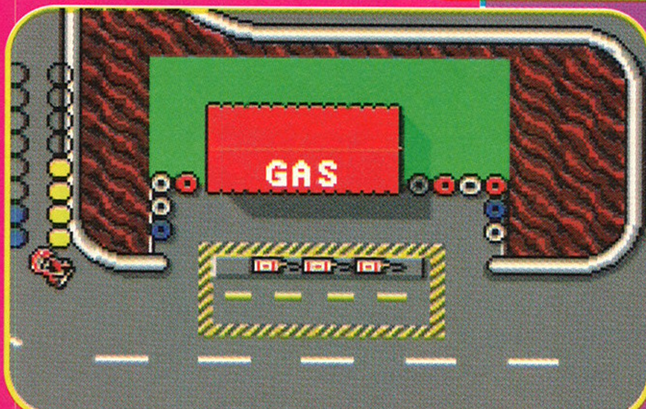


PONTE LAS PILAS

El battery back-up que lleva incorporado el cartucho permite grabar las carreras y vueltas más rápidas en el modo practice. Además, archiva los avances de los 16 jugadores y, en el modo de 8 jugadores, acumula los puntos que cada competidor va ganando con sus sucesivas victorias.







▲ *¿Lo de gas va por Toni, alias Vittorio Gassman?*

Game Over!

▲ *The Scope escucha la negativa de su novia.*

EL CONCESIONARIO

El número de vehículos ha sido aumentado respecto a la primera versión. Todoterrenos, helicópteros, hovercrafts, buggies, fórmulas 1, deportivos y lanchas, entre otros, componen el variado parque móvil de la segunda entrega de **MICROMACHINES**. Los diferentes medios de transporte no se diferencian tan sólo gráficamente, ya que cada uno de ellos tiene unas características distintas de manejo.

Los helicópteros ante un texto de Mayerick.



LOS PILOTOS

El número de caracteres ha sido doblado y ahora podréis escoger entre 16 personajes diferentes. Además, existe la posibilidad de cambiarles el nombre y ponerles uno a vuestro gusto.


























LOS CIRCUITOS

Hay docenas de circuitos en el cartucho y resulta complicado averiguar su número exacto. Aparte de los 26 para carreras de un solo jugador, hay otros escondidos. Desde pequeños cuyo trazado aparece casi entero en pantalla, hasta bañeras, tejados, mesas e incluso inodoros.





COMENTARIO



R. DREAMER

Si la primera entrega de este juego era una demostración de contundente jugabilidad, MICROMACHINES 2 le supera con creces. El aumento de jugadores con una amplia gama de circuitos es el principal causante de dicha diferencia. Pero lo que rompe con todos los límites de diversión, es la posibilidad de competir ocho jugadores con tan sólo cuatro pads (facilitar las cosas a los usuarios sigue siendo una constante en Codemasters). Y, aunque sólo exista un circuito para tal menester, pasará mucho tiempo antes de que os aburráis echando fuera de la calzada a vuestros amigos. Scrolls suaves para todos y cada uno de los múltiples escenarios diseñados por el staff de grafistas, con un colorido impecable para cada uno de ellos; efectos de sonido de derrapes; y golpes de excelente factura, junto a melodías agradables, dejan muy alto el listón dentro del apartado técnico de este cartucho. La inclusión de más circuitos, nuevos vehículos y mayor número de modalidades, hacen de MICROMACHINES 2 un clásico entre los clásicos dentro de los juegos de coches. Una apuesta segura por la diversión y el entretenimiento.

GRAFICOS — 87

▲ Escenarios domésticos reproducidos con una original. Los vehículos son igualmente originales.
▼ El scroll hace pequeñas faenas en cuatro jugadores.

SONIDO — 85

▲ Música marchosa llena de ritmo, con mucha batería y guitarra eléctrica.
▼ Los efectos sonoros son un tanto repetitivos y escasos.

JUGABILIDAD — 94

▲ En la modalidad de cuatro u ocho jugadores simultáneos, este juego no tiene rival. La emoción y los piques entre jugadores son de auténtica locura.

DURACION — 93

▲ Pocos juegos pueden presumir de una vida tan prometedora y larga como MICROMACHINES 2. Este cartucho no conocerá jamás el polvo.

CALIDAD/PRECIO — 93

▲ Aunque costara un potosí, sería barato. Totalmente imprescindible.

GLOBAL — 94

Nuevas pruebas, escenarios, vehículos, modos de juego, más jugadores, no necesita adaptadores y su jugabilidad no conoce rival. Una auténtica joya.



URBAN STRIKE



1 JUGADORES

16 MEGAS

TIPO DE JUEGO
SHOOT 'EM UP

PRECIO BUFFF!!!

POR EA

DESDE ATERRIZANDO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: AJUSTADA

1ª PUNTUACION
TERCER NIVEL

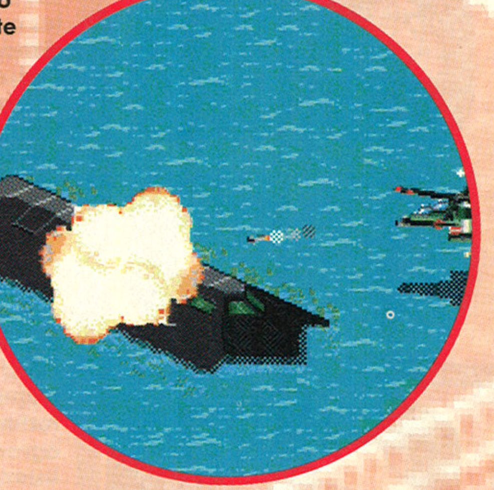
ORIGEN
Esta es la tercera entrega de la saga de STRIKE de Electronic Arts, todo un clásico en *Mega Drive*.

CALIFICACION



OBJETIVO
Salvar el mundo completando, una tras otra, todas las misiones de un mastodóntico plan trazado por el Alto Mando.

Algunas veces, un hombre tiene que hacer lo que tiene que hacer y, si incluye el genocidio, que así sea. Desafortunadamente, hay un hombre que tiene esta terrible idea en la cabeza y, porque sea inmensamente rico y tenga un arsenal bélico absolutamente ilimitado, no quiere decir que tenga que hacerlo. Alguien debe intentar evitarlo, o este malvado personaje va a lograr su objetivo: conquistar la Tierra.
En esta tercera entrega de la saga es el año 2006 y el multimillonario H.R. Malone quiere sembrar el caos en nuestro mundo, atacándolo tras haber acaparado todo un arsenal nuclear durante los años de paz. Malone está planeando empezar su maléfica carrera destruyendo EE.UU. Solamente tú, un destacado miembro de las fuerzas especiales, podrá pararle los pies. No tienes demasiado tiempo y el mundo entero te necesita con absoluta urgencia.





MISIONES

Tu misión te llevará por todos los Estados Unidos y parte de Sudamerica, donde tendrás que completar una serie de misiones especiales en tu poderoso helicóptero ThunderHawk, en un tanque M-4 o en un helicóptero de transporte Osprey III.

HAWAII

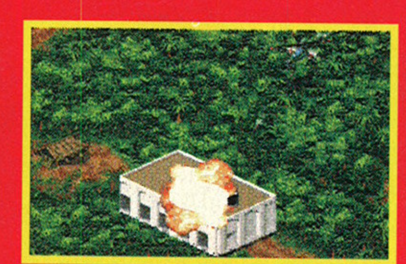
Liquida la basura del edificio, rescata el telescopio y llévalo a un barco de salvamento. Destruye los submarinos, rescata un sargento y destruye el puente enemigo. ¡Vaya misión!

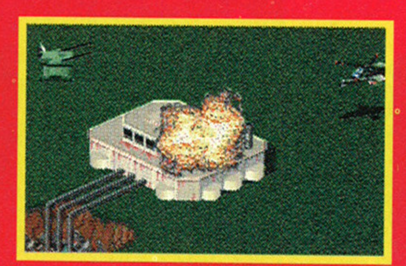
BAJA OIL RIGS

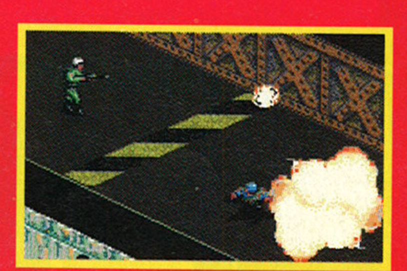
Destruye el radar como tú sabes hacerlo, rescata a los pasajeros de las fauces de los tiburones y deshazte de algunos objetivos sin importancia antes de entrar en el oleoducto.

MAIN RIG

Convirtiéndote en un vulgar mortal con dos piernas, tendrás que localizar al agente Maverick y que te dé los códigos para entrar en el faro; deberás destruirlo y salir corriendo.











De Lucar intenta imitar a Arguiñano sin éxito.

Pizza Hut lleva el desayuno a cualquier sitio.

COMENTARIO

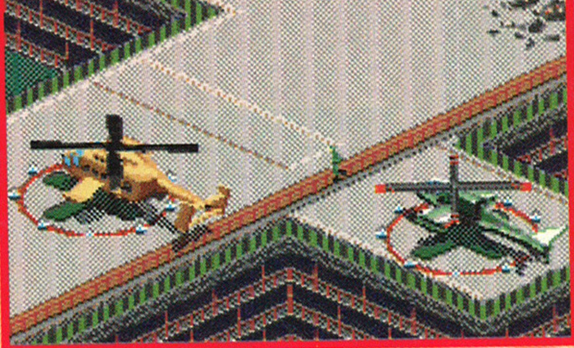
THE SCOPE

Debo reconocer que Electronic Arts nunca ha sido una de mis compañías favoritas. El típico scroll programado para los sprites de sus producciones siempre me ha resultado desagradable, por lo que ninguno de sus simuladores deportivos ha estado entre mis preferencias.

Sin embargo, la saga bélica iniciada con el célebre DESERT STRIKE siempre me ha encantado. Es uno de los pocos juegos cuyas secuelas han superado al programa original. DESERT STRIKE es impresionante, JUNGLE STRIKE es una pasada y este URBAN STRIKE, gracias a las nuevas misiones y una superior manejabilidad, es la perfección lúdica absoluta.

Así que, y en especial para mis amigos Ricardito *Cocoliso* y Virginia de Bilbao, no os comáis el coco y corred a la tienda para adquirir un cartucho que vale realmente lo que cuesta.

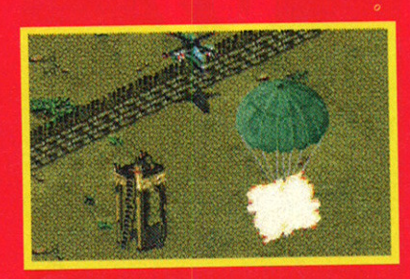






MEXICO

Rescata al grupo de scouts, aniquila el campamento enemigo, salva a los observadores de la ONU que van a sufrir un inminente ataque y roba el vehículo de Malone. Al final, tendrás que lanzar una bomba en la fábrica de armamento de Malone.



SAN FRANCISCO

Desconecta las bombas colocadas en el Golden Gate y en Bay Bridge, desmantela la torre de la radio y el cuartel General de Malone. Después, tendrás que destruir el tanque que estó en la prisión; lo demás tendrás que averiguarlo por ti mismo.



ALCATRAZ

La prisión de Alcatraz fue comprada por Malone en el 1999. Con el coche de San Fernando (un ratito a pie y otro andando), deberás destruir el armamento de los malos. Localiza y libera al agente especial Long-Haul que te llevará a la salida.



NEW YORK

Bombardea los rascacielos de Manhattan, destruyendo el cuartel general financiero de Malone, y rescatando a los ciudadanos de los edificios en llamas. Destruye sus helicópteros y rescata a los líderes de mundo que habían sido secuestrados por el villano.



COMENTARIO



DE LUCAR

Para un piloto de la categoría de la mía, la llegada de la tercera entrega de la saga STRIKE supone un inmenso motivo de alegría. URBAN STRIKE aporta algunos pequeños detalles novedosos, como las operaciones a pie (gráficamente lamentables, por cierto) o las misiones dentro de las misiones, que añaden un poco de diversidad a la rutina del pilotaje. El diseño gráfico me parece un poco inferior a sus antecesores (fijaos en la fase de la niebla), pero es mucho más manejable, una auténtica delicia para los dedos sensibles. Gran diversidad en las misiones, varios vehículos y una dificultad ajustada con sentido, nos permitirán disfrutar, una vez más, de uno de los juegos más atractivos de EA.

GRAFICOS — 86

▲ Intrincados escenarios detallados y gran realismo en el tratamiento de los vehículos.
▼ Las fases terrestres parecen sacadas de la prehistoria.

SONIDO — 85

▲ Excelentes explosiones y demás efectos de resonancia en el acompañamiento.
▼ Algunos sonidos del helicóptero no son muy reales.

JUGABILIDAD — 90

▲ El control del aparato es extraordinario y la estructura de las misiones interesante.
▼ Las fases a pie desentonan y están pobremente realizadas.

DURACION — 88

▲ Gran número de operaciones y misiones dentro de las misiones, nos aseguran muchas horas de acción. La dificultad está bien ajustada.

CALIDAD/PRECIO — 86

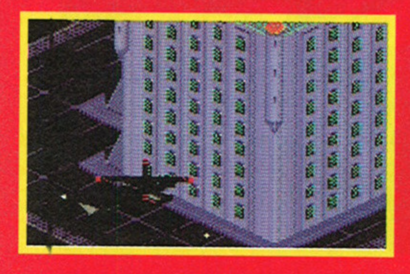
▲ Todo un clásico en *Mega Drive*, al que le han añadido las suficientes novedades como para justificar su compra.

GLOBAL — 89

URBAN STRIKE es una sólida y digna secuela que hará las delicias de los seguidores de la saga STRIKE. Muchas, muchas misiones y diferentes vehículos para guerrear.

LAS VEGAS

Vuela por Las Vegas durante la noche para capturar a los comandantes que dirigen los ataques y evita los radares de la ciudad. Más tarde, destruye todos los vehículos de las carreteras y, finalmente, entra a saco en el casino.



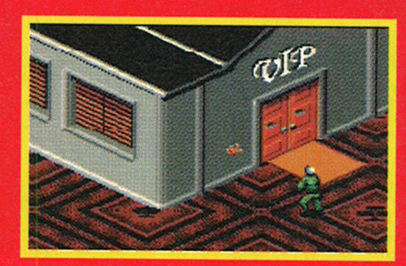
UNDERGROUND

Captura el láser, y prepárate par la ultima lucha con el propio Malone.



CASINO

Entra en el edificio, captura a los subordinados y rescata a la gente de las habitaciones. Busca a una chica que te dirá cómo entrar en la guarida. Destruye las posiciones enemigas y conduce hasta la guarida de Malone, que está en la planta baja

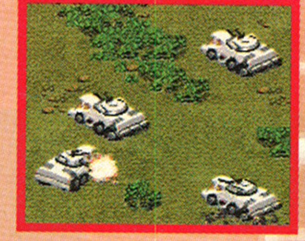


GENOCIDIO EN MOVIMIENTO

Hay cuatro medios de transporte en el juego:



THUNDERHAWK. HELICOPTERO DE ATAQUE: Es un vehículo muy diferente al que aparecía en las otras versiones. Está equipado con la mejor tecnología y armamento que incluye ametralladora, misiles y cohetes. El piloto también puede coger objetos mientras realiza la misión, que le darán más fuerza.

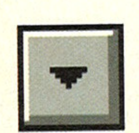


M-4 ARMOURED. TANQUE DE ASALTO: Este tanque es lento, pero con 5.000 toneladas de armamento puro y duro que repelerá el mas devastador de los ataques.



OSPREY III. HELICOPTERO DE TRANSPORTE: Un vehículo de grandes dimensiones, altamente armado, y con capacidad para transportar un gran numero de personas.

A PIE: Por primera vez, nuestro héroe puede salir del incómodo helicóptero y darse una vuelta por la urbe, para ver si se encuentra a De Lúcar y se van a ligar un par de féminas que calmen su fuego interno. Armado con grandes misiles y cohetes, suelen ser misiones de interior que conllevan el matar gente, destruir cosas o rescatar a alguien, sin tener que seguir este estricto orden.





SPAR[KSTER]

ROCKETKNI[GHT]

MEGA JUE[GO]

SPARKSTER

1 JUGADOR

16 MEGAS

TIPO DE JUEGO
PLATAFORMAS

PRECIO EN PESETAS

POR KONAMI

DESDE YA MISMITO

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 4
NIVELES: 3
RESPUESTA:MUY BUENA
DIFICULTAD: MUY DURO

1ª PUNTUACION
100,000

ORIGEN
La segunda entrega de ROCKETNIGHT ADVENTURE, un juego de plataformas que asombró por su calidad.

PUNTUACION
ORIGINALIDAD
REFLEJOS
ADICCION
ACCION
ESTRATEGIA

OBJETIVO
A base de espada y propulsión a discreción, deberemos acabar con todos los enemigos y evitar las innumerables trampas.

Para la segunda entrega de su plataformero programa de la zarigüeya, Konami ha elegido el nombre de SPARKSTER. Lo más lógico para continuar un juego llamado ROCKET KNIGHT ADVENTURES, habría sido ROCKET RETURNS o ROCKET'S REVENGE, dos títulos llenos de promesas, o, si hubiera querido ser más original, le habría llamado LA ZARIGÜEYA EN BUSCA DEL DECORADO PERDIDO.
El argumento es tan sorprendente como el del anuncio de Liptonice: las fuerzas del malvado y marrano Porcine Devotindos han utilizado de nuevo sus poderes de control mental para esclavizar a los habitantes de Elhorn. Una vez más, el valiente marsupial tendrá que atravesar muchos niveles para destruir a todos los demoníacos engendros.

UNA GRAN FAMILIA

Normalmente, los juegos de **Konami** tienen más jefes que un hospital de la Seguridad Social. Pues bien, ¡**SPARKSTER** tiene aún mas!, dos o tres por nivel a través de las ocho fases. Estos jefes te proporcionarán los mejores momentos del juego, con sus ataques y poses inesperadas.

▲ *Jerónimooo...*

▲ *The Punisher encontró el amor de su vida.*

▲ *The Punisher lucha contra el cobrador del gas.*



RKSTER
GHT ADVENTURES 2

JOYERIA

- BOMB
- INSTANT JET
- FIRE SWORD
- FULL HEALTH
- RED GEM
- EXTRA HEALTH
- BLUE GEM

Las gemas azules y rojas sirven para lo mismo, aunque se usen de distinta forma. Cada diez gemas recuperadas, se activarán los bonus aleatorios y un objeto caerá a los pies de Sparkster.
Es un camino rápido para recuperar las vidas perdidas.

VOLANDO VOY

El cohete de Sparkster es la base de sus increíbles poderes y la clave de la jugabilidad de este cartucho. El poder del protagonista se indica en la barra de energía que hay en los marcadores. Cuando está encendida, Sparkster puede despegar (cuanta más energía, mayor será la fuerza de ataque). La barra se recarga sin necesidad de apretar el botón, haciendo el desarrollo de juego más rápido. Si no hay ninguna dirección seleccionada, el cohete se limita a girar en el aire.

▲ *The Elf huyendo de su novia.*

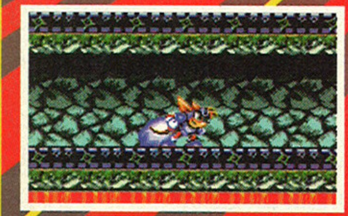
COMENTARIO



Después de estrenar mascota hace un año, Konami vuelve a la carga con más aventuras de la zarigüeya dicharachera. Una cosa está clara, la segunda parte no cuenta con el equipo habitual de grafistas, ya que se ha renovado completamente a Sparkster y se le ha dotado de más vida, gracias a sus expresiones y a un mayor número de animaciones, haciendo al personaje más japonés que nunca. Sin embargo, hay que dedicarle un buen tirón de orejas al grafista encargado de los fondos y los decorados, completamente vacíos y de los más sosos y cutres que he visto en muchos años. Por lo demás, el cartucho cumple perfectamente las espectativas. Es tan agradable y divertido como el anterior, aunque resulte un poco difícil. Un buen juego, pero bastante menos logrado que ROCKET KNIGHT ADVENTURES.

EXPLORANDO

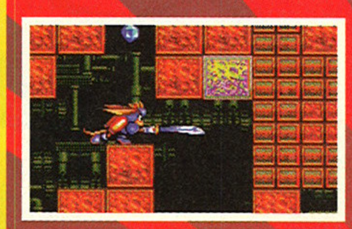
El desarrollo de los niveles de **SPARKSTER** son muy distintos a los de **ROCKET KNIGHT**. Como en SONIC 3, hay muchos caminos para atravesar los niveles. En el primero puedes saltar de plataforma en plataforma o ir por un camino cargado de jefes. El nivel 2 es un complicado laberinto, situado en una pirámide, con algunas rutas falsas y habitaciones de bonus.



CAMINOS TRUNCADOS

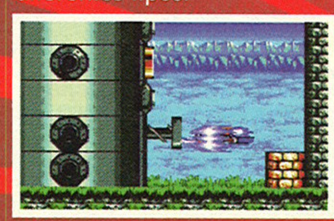
TRAMPA ASESINA

En los niveles egipcios, algunas rutas te llevaran a lugares como este, en los que necesitaras mucha pericia y sangre fría para atravesar los bloques cayendo del techo.



CILINDROS

Desatornilla los cilindros rotatorios para escapar de las habitaciones de las primeras fases. Los hay de diferentes tipos.



MONORRAILES

Usa tu cola para agarrarte a los raíles, acabando con los guardias que están en las vagonetas. Los raíles te harán atravesar la segunda fase sin problemas.

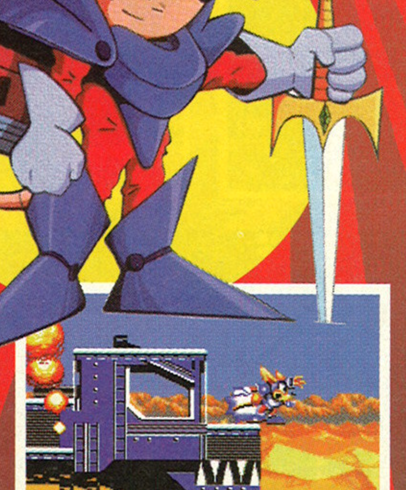




COMENTARIO



Konami llama a nuestra puerta de nuevo para ofrecernos la segunda parte de su primer gran juego para *Mega Drive* y su carismático, maldita palabra, protagonista: Sparkster. Esta vez, los magos del logo tintineante irrumpen con la fuerza del *tsunami*, lanzando este título la vez que la primera aventura del febril personaje para *SNES*. No voy a entrar en comparaciones entre consolas, porque el 95 por ciento de vosotros me perseguiría con cuchillo en mano y ciento volando. Pero me gustaría advertiros de la tremenda disminución de calidad de SPARKSTER frente al primer ROCKET KNIGHT. Konami ha carecido de recursos técnicos y lúdicos a la hora de recrear las aventuras de su personaje, elaborando un arcade con las mínimas cotas de calidad y creatividad exigibles. El colorido y la estructura de los escenarios son realmente lamentables, echando por tierra las buenas expectativas creadas por este título.



GRAFICOS — 87

▲ No es tan brillante como la primera parte, pero tiene elementos interesantes como la animación del personaje, los movimientos de fondos o la espectacularidad de los jefes.

SONIDO — 84

▲ La tradicional calidad de las melodías de Konami ,con ciertos aires marciales.
▼ Los efectos son buenos, aunque un tanto repetitivos.

JUGABILIDAD — 90

▲ Esta aventura de plataformas, pese al aumento de dificultad, es de esas que atrapa desde la primera partida.
▼ Algunas fases son demasiado enrevesadas y liosas.

DURACION — 81

▼ Si no fuera por la inestimable ayuda de los passwords, podría catalogarse de eterno. Pero en juegos como este, eso puede llegar a convertirse en toda una delicia.

CALIDAD/PRECIO — 86

▲ Para los aficionados a las plataformas de pelo en pecho, es una excelente opción de compra. Los que prefieran pasar de una fase a otra disfrutando del paisaje, que se lo piensen.

GLOBAL — 87

La segunda parte de SPARKSTER es mejor de lo que os pueda parecer a primera vista. Es uno de esos extraños programas que terminan por cautivarnos pese a sus dificultades.





TINY TOON ACME ALL-STARS

Son divertidos y están todos locos, son los Tiny Toons y una vez más vienen dispuestos a que pases un buen rato. Van a participar en el torneo de la Universidad Acme y quieren demostrar que son los me-jores deportistas.
Podrás practicar en todas las modalidades de juego y, cuando seas un as del deporte, demostrarás a Max Montana lo que vale un peine en el modo historia. Todas las caras familiares de la serie, aparecen en este juego para asombrarnos con sus talentos deportivos.





◄ *El jardín de The Scope bajo el ataque de los topos diodenales.*

COMENTARIO



CHIP & CE

Los personajes de los dibujos han protagonizado muchos cartuchos. Tanto los LOONEY TOON, como los TINY TOON, de Konami, no son una excepción. En su segunda aparición para *Mega Drive*, estos personajes participan en varias pruebas deportivas. Todas han sido tratadas con buen humor, aunque el resultado es irregular. No es un cartucho redondo, pero supera la última decepción deportiva de Konami.

ACCION EN EQUIPO

En todos los deportes es necesario hacer una selección del equipo y, por consiguiente, no todo el mundo puede participar. Es la hora del Mister, que deberá elegir a Correcaminos Jnr si lo que quiere es velocidad y a Buster Bunny, ya que es el ideal en la portería por sus grandes manos. Escoger con acierto tus jugadores puede suponer la diferencia entre ganar o perder.

COMENTARIO



DE LUCAR

Una visión particular y desenfadada de unos cuantos eventos deportivos, ideal para el público menudo. Konami no domina este campo (acordaos de HYPER DUNK) y, pese a las evidentes mejoras efectuadas en este cartucho, no creemos que logre convencer a gente acostumbrada a los simuladores. Lo dicho, un juego perfecto para los más pequeños de la casa.







GRAFICOS 90
Tan alegre, colorido y divertido como los dibujos animados.

SONIDO 85
Buenos elementos sonoros, pero un tanto repetitivos.

JUGABILIDAD 82
Excepto la carrera de obstáculos, lo demás resulta muy divertido.

DURACION 80
Muy sencillo para los habituados a los simuladores deportivos.

CALIDAD/PRECIO 80
Resulta ideal para los más pequeños de la casa.

GLOBAL 82
Konami ha logrado un juego divertido y bonito, pero le queda mucho por andar.



ESOS LOCOS

Esto no es tan solo una competición de futbol y baloncesto. Los Toons echarán una canita al aire y descansarán de estos duros deportes corriendo en una carrera de obstáculos, jugando a los bolos y martilleando la cabezota de Max y Dizzy en el Montana Hitting (algo que, desde luego, se merecen).





1 JUGADOR

8 MEGAS

TIPO DE JUEGO
AVENTURA

PRECIO: EL SUYO

POR: PSYGNOSIS

DESDE: EN BREVE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: VARIABLE
NIVELES: 3
RESPUESTA: ALGO LENTO
DIFICULTAD: ALTA

1ª PUNTUACION

TERCER NIVEL

ORIGEN

Creado por dos programadores europeos, combina platafosmas con reminiscencias de elementos típicos de los juegos de puzzle.

CALIFICACION



OBJETIVO

Acompañando a Flink, deberemos acabar con el brujo Wainwright, rescatar a los cuatro ancianos y poner fin a la polución.

Mágica es un bello lugar, situado en una esquina del Mar Báltico. Todos sus habitantes se dedicaban al cultivo orgánico, midiendo los litros de lluvia por metro cuadrado con un par de sandalias. Cuatro ancianos guardaban la paz y se ocupaban de las leyes, gobernando con justicia y benevolencia. Una escena entrañable y bucólica, ¿no?
Esto fue antes de que un malvado mago llamado Wicked Wainwright se instalara en el volcán dormido del norte de la isla. Para hacerse con el poder, secuestró a los ancianos, encerrándolos en cuatro cristales mágicos.
A partir de ese momento, tomó el control del país y los gases químicos del interior del volcán se esparcieron por todos los sitios, intoxicando las mentes de los habitantes. Solo un aprendiz de mago, llamado Flink, puede salvar a esta pobre gente.







COMENTARIO



DE LUCAR

El equipo de Psygnosis destapa el tarro de las esencias técnicas y nos ofrece una magnífica oportunidad para disfrutar de una aventura de enormes dimensiones (nada menos que 52 fases) e incomparable entorno gráfico. FLINK cuenta, además, con una extraordinaria animación del personaje, rutinas gráficas programadas al estilo del Modo7 de *SNES*, jefes finales de proporciones gigantescas y una paleta de colores exquisita. El único defecto que se le podría achacar a este buen cartucho es la dificultad para acabar con algunos de los jefes, dada la escasa velocidad de nuestro personaje.
A pesar de este handicap, se trata de uno de los juegos más bellos y preciosistas para *Mega Drive*.

POTITOS MAGICOS

Nadie puede sobrevivir confiando solo en su agilidad para saltar encima de los enemigos. Flink puede ir recogiendo pergaminos con recetas de hechizos. Los ingredientes necesarios se encuentran en los cofres que Flink roba a los habitantes. Algunas recetas están completas y otras no. Aquí entra en juego tu imaginación para mezclar los ingredientes he intentar hallar la fórmula mágica; un consejo: mira el medidor mágico.

PLANTAVIT
Acelera el crecimiento de las plantas Y sirve para llegar hasta los cofres de bonus.

ENCOGEDOR
Un hechizo vital que te permitirá acceder a lugares extremadamente pequeños. Es esencial para el éxito de Flink.

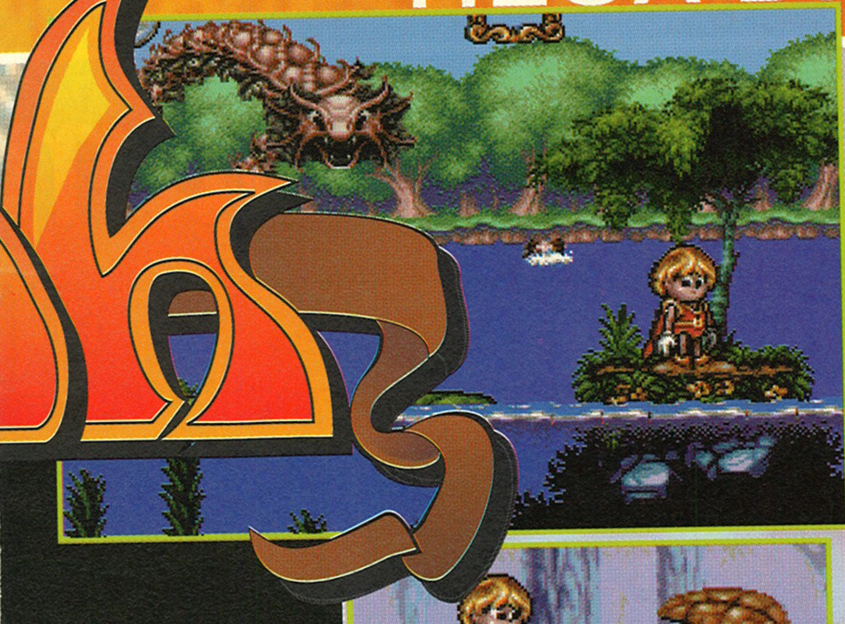
DEMONIO
Invoca un pequeño y simpático diablillo con muchas ganas de ayudarte. No es demasiado bueno en un principio, pero puede resultar muy útil en algunos momentos.

FANTASMA
Otro hechizo esencial, necesario para entrar en el mundo metafísico.

BOMBA ESPIRITUAL
Es más o menos igual que la típica bomba inteligente: acaba con todos los enemigos en pantalla.

DEMONIO POLVORIENTO
No , no es lo que hay en las escaleras de la casa de The Scope, que lleva tres años sin barrerlas. Es una especie de torbellino que envuelve a los enemigos.





No tiene cara de muy «espabilao» el chico.

CRISTALITOS DE MARRAS

Estar encerrados en un cristal no es muy divertido para los pobres ancianitos. Para ponerlo aún más difícil, Wainwright ha esparcido los cristales a través de la isla y los vigilan cuatro malas bestias. Llegar hasta ellos no va a ser ningún camino de rosas.

COMENTARIO



ASIKITANGA

Algunos ya estamos hasta las narices de los juegos de plataformas, pero ¿qué haríamos sin ellos? FLINK es un juego de lo más espectacular, muy parecido al famoso LION HEART de *Amiga* (lo desarrolló la misma compañía), pero más jugable y entretenido. Los gráficos y animaciones son propios de una *Mega Drive* exprimida hasta sus límites más insospechados. Pero en un cesto de manzanas siempre hay alguna podrida y no todo podía ser perfecto en este juego. Un fallo que resulta bastante evidente en el cartucho es su lentitud; el personaje llega a hacerse incluso aburrido, sobre todo en las situaciones en las que tienes que saltar, coger objetos o intentar escapar de los jefes finales.

GRAFICOS 92

▲ La animación del personaje es espléndida, tan buena como la de MARKO'S MAGIC, y, en cuanto a los escenarios, son todo un alarde, aunque algo barrocos y recargados.

SONIDO 83

▲ Cuenta con unos FX bastante contundentes y apropiados para la acción..

▼ No se puede decir lo mismo de la música que, pese a su calidad, es más propia de un juego de rol.

JUGABILIDAD 86

▲ Si os gustan las plataformas y los puzzles es perfecto.

▼ La velocidad del personaje es un tanto lenta.

DURACION 84

▲ Con 52 niveles de aventura, tendras trabajo para rato.

▼ Su dificultad puede resultar excesiva para más de uno.

CALIDAD/PRECIO 86

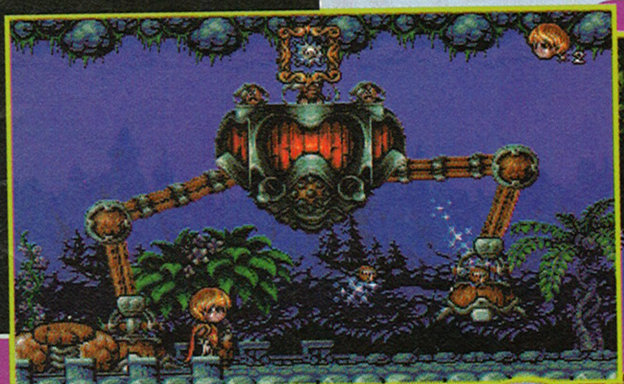
▲ En *Mega Drive* no existen muchos titulos como este y creemos que vale la pena tenerlo en la colección.

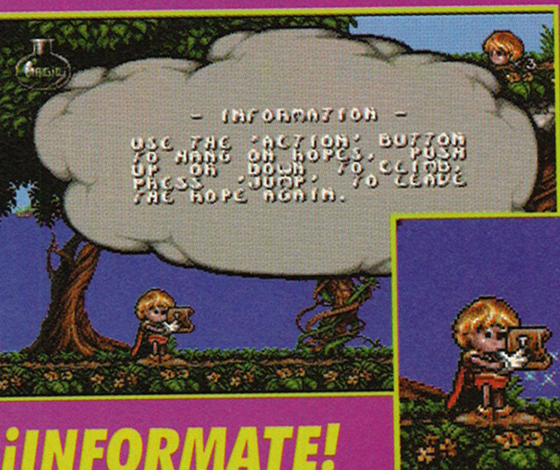
GLOBAL



88

El extraordinario entorno gráfico de FLINK es el escenario ideal para una aventura que mezcla de forma magistral plataformas y puzzle.





PLATAFORMA

Un seguro de vida para acceder a zonas de bonus complicadas.

ESCUDO MAGICO

Flink obtiene una órbita mágica en su cuerpo para eliminar a muchos enemigos al tiempo.

LUZ

Aunque no te encuentre un poco bajo de energías, esta poción te permitirá aniquilar a un gran número de rivales como si estuvieses sanísimo.

¡INFORMATE!

Para que las cosas le sean un poquito más fáciles a Flink, algunos de los cofres más roñosos contienen en su interior pergaminos con información.

Todos los consejos y pistas están descritos aquí y encontrarás en ellos desde trucos hasta como llegar a lugares ocultos.

¡Opps! No debí comer ese segundo plato de judías.

Pete Sampras TENNIS



Avalado por el éxito obtenido por PETE SAMPRAS en ***Mega Drive*** hace unos meses atrás, nos llega esta conversión para ***Game Gear***. El juego es esencialmente el mismo que el original, con iguales animaciones, opciones y espectaculares acciones, por no mencionar la sonrisa Profident de Pete.
Cuenta con las opciones de Challenge, Tournament y World Tour. En todas ellas podrás jugar hasta la muerte y elegir entre 30 estrellas del tenis mundial. Siguiendo la tradición familiar, **Codemasters** ha diseñado un sistema para que dos jugadores puedan competir en la misma consola.
¡Juego, Set y Partido!



COMENTARIO



Lo primero que me sorprendió en PETE SAMPRAS fueron sus impecables movimientos de pantalla, el realismo del bote de la bola y la excelente visión de toda la pista. Jugable, rápido y divertido, este cartucho es la mejor opción deportiva para *Game Gear*. Si te gusta el tenis, no lo dudes ni un segundo.







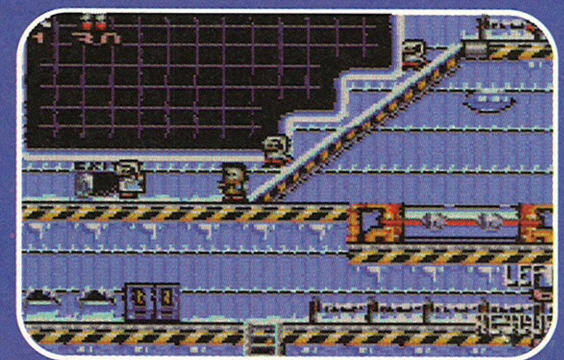
DOS ERAN DOS

En lugar de la típica opción de conectar dos consolas, es posible que dos personas compitan con una ***Game Gear***. Los jugadores se mueven automáticamente y los golpes se dan con los botones A y B para el primer jugador y con el pad para el segundo.

S.S. LUCIFER



Os acordáis de una película llamada La aventura del Poseidón?, una de esas súper producciones catastrofistas de los setenta, con todas las estrellas de Hollywood y torrentes de agua marina irrumpiendo a través del destrozado casco de un crucero. Este es exactamente el escenario de este puzzle que ha creado **Codemasters**.
Kevin, imitando a su primo que trabajó de pinche de cocina en la serie de televisión Los Vigilantes de la Playa, entra en el barco con su equipo de buzo para salvar a los pasajeros y a la tripulación del agonizante S.S. Lucifer. En un estado de pánico obvio, la gente ha perdido los nervios y necesitan que alguien les guíe hasta las salidas. Con más de 90 niveles y un número ascendente de pasajeros para rescatar, el éxito de tu misión es improbable.



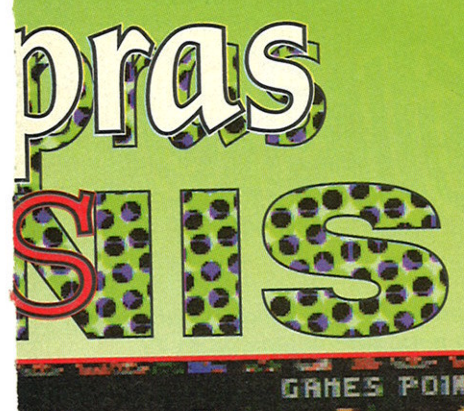


VAYA TOUR

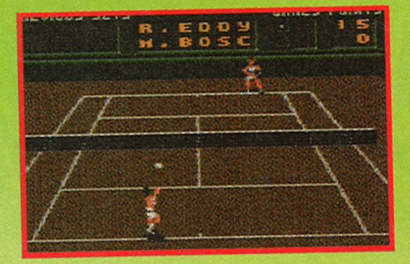
Un uso apropiado de las palancas, bombas y el tiempo es la clave del éxito para rescatar a las inocentes víctimas. Varios enemigos bloquean los caminos seguros y tendrás que eliminarlos si quieres proteger a los pasajeros.













COMENTARIO

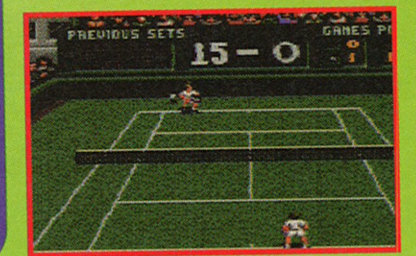


CHIP & CE

Esta versión de PETE SAMPRAS TENNIS no respeta las opciones originales, como el Crazzy Tennis. La posibilidad de conectar dos mandos al cartucho ha sido sustituida por la opción de participar dos jugadores con una sola consola. La jugabilidad lo convierte en el mejor simulador de tenis, en el que Codemaster demuestra ser una de las compañías con más imaginación.

ENTRENAMIENTO

La práctica lleva a la perfección. Precisamente para llegar a ella, el modo de entrenamiento está listo para ayudarte a alcanzar estrellato. Aunque no tiene la demostración gráfica de los golpes y la técnica existente en ***Mega Drive***, la información aparece escrita.



GRAFICOS 90
Prácticamente iguales en su diseño a los de *Mega Drive*.

SONIDO 76
Los sonidos de golpes y aplausos cumplen sin más.

JUGABILIDAD 90
La opción de dos jugadores es fantástica.

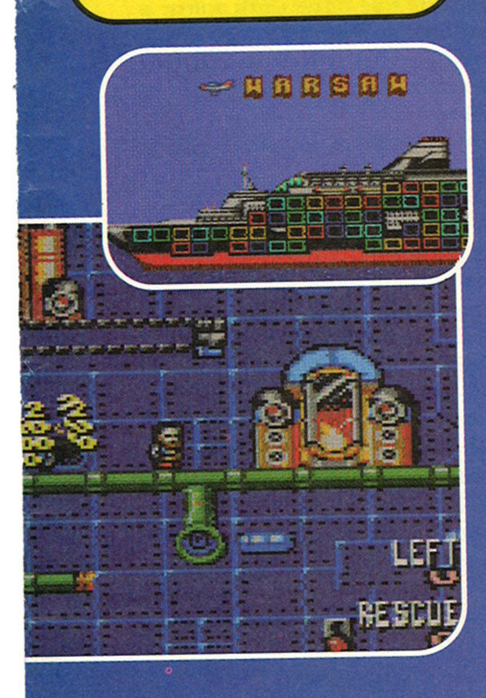
DURACION 92
30 jugadores y tres estilos de juego, todo un reto.

CALIDAD/PRECIO 89
Sin duda, una excelente opción deportiva.

GLOBAL 91
El mejor juego de tenis para *Game Gear* por su manejabilidad y posibilidades.

CON EL AGUA AL CUELLO

Kevin deberá mantener la calma al tiempo que vigila el nivel del agua. Si sube demasiado, los pasajeros y la tripulación se hundirán.

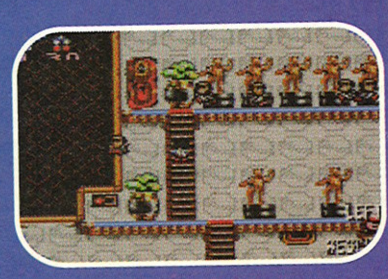


COMENTARIO



THE PUNISHER

S.S LUCIFER era un claro ejemplo de como no debían ser los juegos para *Mege Drive*, con unos gráficos y jugabilidad nefastas. Pero si algo sorprende de esta versión es que los gráficos son mejores que en 16 bits, la jugabilidad y la diversión están mutiplicadas y el elemento puzzle resulta original. Un cartucho decente, que será bienvenido debido a los pocos lanzamientos en GG.



COMENTARIO



R. DREAMER

Si sois unos fanáticos de los puzzles, Codemasters ha creado un cartucho muy interesante. S.S. LUCIFER es un buen pasatatiempo, siempre y cuando estéis dispuestos a romperos el coco. Tendréis que resolver diferentes puzzles a lo largo de más de 90 niveles. Gráficamente no es ningún destello de brillantez, aunque los programadores han diseñado unos gráficos que cumplen bien su cometido.



GRAFICOS 82
Rápido y fluido como un pez en el agua.

SONIDO 81
Sonidos y melodías buenas, aunque un poco repetitivas.

JUGABILIDAD 90
Sencillo, muy jugable y tremendamente adictivo.

DURACION 87
90 niveles de dificultad creciente, casi nada.

CALIDAD/PRECIO 87
Un precio aceptable para un buen juego de puzzles.

GLOBAL 88
Un programa divertido, lleno de alicientes y que nos hará pensar.

MEGA GOLFO



ADIOS, CAPITAN COMANDO

Buenos días /tardes/ noches (o lo que sea cuando leas la carta) Mega Golfo.
No te escribo para meterme contigo porque no tengo ganas y me pondrías verde. Así que te preguntaré algunas cosas:
1- ¿Sabes algo acerca de las conversiones de FATAL FURY o SPECIAL, DEL SAMURAI SHODOWN y DEL WORLD HEROES 2.
2- A ver si me puedes decir si hay, o habrá, conversión de la recreativa CAPTAIN COMMANDO.
3- Dime un gran juego de conducción que no sea VIRTUA RACING.
4- ¿Qué porcentaje tuvo el juego de estrategia HERZOG ZWEI?
5- ¿Cuándo valdrá y cuándo saldrá el SUPER STRETT FIGHTER II?
La revista me gustaba más antes cuando los comentaristas eran muñequitos disfrazados y no seres amorfos creados por ordenador. Además, tenía más páginas (la número 6 tenía 114, la nº12 130, y la 15 y 16 sólo 90 páginas). Creo desperdiciais páginas con algunas secciones como Press Start y Mega Golfo.
Ah, y deberíais contestar mejor los recuadros de los juegos en los que aparece Desde y Precio, en lugar de poner chorradas. Más profesionalidad, por favor.
¿Para qué sirve esta sección, si ya existe el P+R, donde te contestan eficaz y amablemente?
PD: El monigote metido en la armadura oxidada es un poco cutre. ¿Por qué no fuiste más modesto y dibujaste un bicho un poco menos pringao?

✉ Paul y Richard. Valladolid.

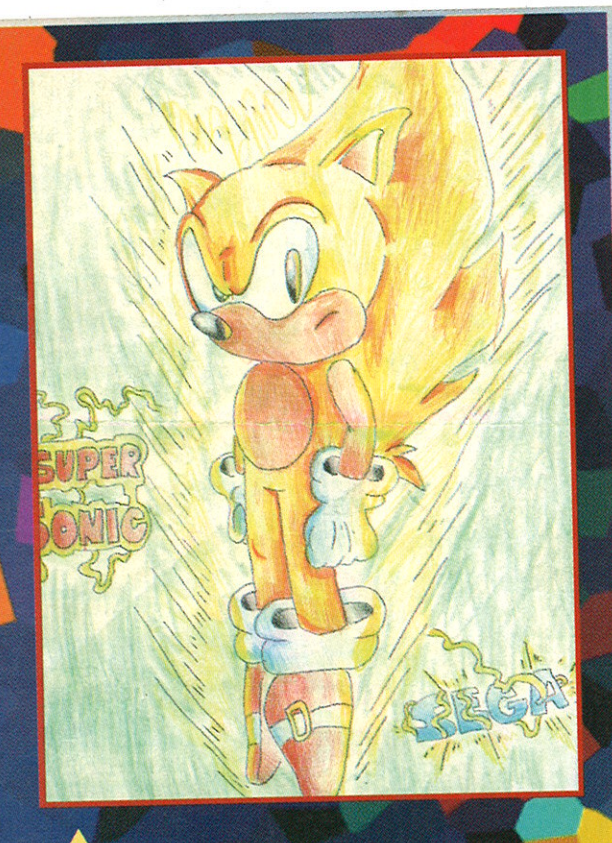
ENVIA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCION MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 12
28009 MADRID

Golfo: 1- El SAMURAI SHODOW está a punto de salir a la calle en su versión *Mega Drive* via Takara, mientras que la esperada adaptación de *Mega CD* será producida por JVC y tardará un poco más. JVC es, además, la responsable del FATAL FURY SPECIAL de *Mega CD*.
2- Las últimas noticias indican que la popular recreativa de Capcom por fin verá la luz en consola, pero en *Super Nintendo*. Los usuarios de *Mega Drive* tendrán que esperar un poco más, o divertirse mientas tanto con la esperada conversión de la máquina de The Punisher.
3- A mí, particularmente, me encanta el F1 de Domark.
4- Personalmente no llegué a darle ninguna nota, pero le pondría un 79 pelado.
5- Ya está en la calle, pedazo de besugo.
Te agradecemos tus sugerencias sobre las caricaturas y las secciones Press Start y Mega Golfo. Puede que algún día las tomemos en cuenta, cuando no tengamos nada mejor que hacer y decidamos ojear nuestro cubo de basur... esto, nuestro buzón de sugerencias.

EL EJERCITO DE LOS NECIOS

Hola majadero. Supongo que te habrás vuelto loco de felicidad al ver que de vez en cuando nos acordamos de tí. Por lo que se vé, no tienes más emociones en tu vida que contestar cartas.
Hoy te vamos a proponer un Trivial en el que cada uno del grupo te hará dos preguntas. Empezamos.

Alberto *Perfecto*
1- ¿Qué prefieres: el Amstrad o el Spectrum?
2- ¿Cuál era la máquina con la que jugabas en tu niñez?
Juanjo *El Tirilla*
1- ¿Qué hay que hacer para entrar a trabajar en esta revista?
2- ¿Ves todos los programas de Cita con la Vida?
Razor Ramón
1- ¿Por casualidad en el colegio te llamaban Mari Pili?
2- ¿Irás a ver la película STREET FIGHTER II?
Juan *El Patán*
1- ¿Has trabajado de otra cosa antes de entrar en esta revista?
2- ¿Eres pariente de Julián Lago?
Toni *Heidi*
1- ¿Qué juego te ha defraudado últimamente?
2- ¿Tienes un bono descuento en los cines para adultos de tu barrio?
Alberto *El Berbe*
1- ¿Por qué lava tu madre los calzoncillos y calcetines sucios de tu padre en el Manzanares?
2- ¿Qué otras utilidades tiene el Menacer?



FUEGO, CAMINO CONMIGO

No, no es el logotipo de Flamagas, si no el pobre Sonic en pleno ardor de estómago, tras la ingestión de unas lentejas a la guindilla torera. ¡Hay que cuidarse un poco más, hombre! David Ferriz es el autor de este ardiente dibujo.

NO CON MI NOVIA

Aquí me tenéis, en plena pose chulesca, pisando el craneo del antiguo novio de mi querida Lulufar, la única chica que conozco que abre latas de cerveza con las cejas. Guillermo Miguel March es autor de esta emotiva imagen.



Bueno botarate, nos despedimos. En la próxima carta te explicaremos una tierna y bonita historia de Mr. Q.

✉ Alberto *Perfecto* y su grupo Salvaje.

Golfo: Te equivocas, tengo muchísimas más emociones que contestar vuestras cartas. Dedico mi existencia a otros pasatiempos, tales como amenazar telefónicamente a tu familia, rayarle la chapa al coche de tu padre, o fotografiar a tu novia mientras actúa en la selecta sala de fiestas The Nude Grotesque. Acto seguido, voy a responder a todas vuestras preguntas:
Alberto:
1- Soy un antiguo poseedor de ese maravilloso e incomprendido ordenador llamado Amstrad CPC 464. Con eso te lo digo todo.
2- El pulmón de acero de tu abuelo.
Juanjo :
1- Correr los 100 metros en 9 segundos, aguantar dos minutos bajo el agua sin respirar, y salir una noche con tu hermana sin huir despavorido.
2- No sólo los veo, si no que los grabo en vídeo. Nieves Herrero es una visionaria totalmente incomprendida, que viene a llenar el hueco dejado por Elvira, como reina del gore, el trash y la tele basura en general.
Ramon:
1- Me llamaban Big Zuppo. Pregúntale a tu hermana el por qué.
2- Iré, iré.
Juan:
1- En otro tiempo fuí un conocido matador de toros apodado el *Niño del espadón.*
2- ¿Y tú lo eres del Padre Karras?
Toni:
1- El DOLPHIN 2. Creía que me iba a dormir a los diez minutos... ¡y lo hizo a los 15!
2- ¿Por qué? ¿Quieres alguno para descubrir por fin el gran misterio de la vida?
Alberto:
1- Al menos los lava. El tuyo los lleva puestos hasta que se acartonan para luego utilizarlos como mantelillos y posavasos.
2- Puedes utilizarlo como bate de beisbol futurista.

YO, EL SER Y LA NADA

Hola Golfo. Te escribo esta carta para felicitarte, pues hoy es el día oficial de los retrasados mentales y me he enterado de que a todos los que tengan el coeficiente intelectual inferior a uno le regalan un Bollycao, así que pásate por la residencia con una carretilla o, mejor, con un par de sacos.
Por si no te estás dando cuenta, me estoy metiendo contigo (o con todos los que te estarán ayudando a leer esta carta), ya que opino que un ser manipulado genéticamente por manos del Dr. Frankestein no puede contestar cartas de personas normales. Aunque comprendo que las radiaciones de la bomba atómica se ensañaron con tus neuronas.
Bueno, dejando atrás la historia de tu infancia, me harías un gran favor (ya que somos amigos) contestando unas preguntillas:
1- ¿Para cuándo el SAMURAI SHOWDOW en *Mega Drive*?
2- ¿Y el *WORLD HEROES*?
3- ¿Saldrá MORTAL KOMBAT 2 para *Mega CD*?
4- ¿Cómo quedó tu madre después del parto?
5- ¿Se suicidó tu padre? ¿No?
6- ¿Que es una piedra?
a) Un tomate.
b) Una piedra.
c) Un nuevo juego de *Super Nintendo.*

PD: Si respondes la (b) quiere decir que el día que repartieron la suerte pasaste diez veces por el avituallamiento (o que te lo ha soplado tu amigo Coco del Barrio Sésamo).

✉ Un amigo que te aprecia.

Golfo: Yo que tú no me metería con los retrasados mentales. Son buena gente que merece todo respeto y comprensión, no como los que se meten con ellos, que se creen muy listos, pero luego en realidad descubren que son los mayores asnos del planeta. Ahora vamos con tus preguntas, pollino... esto, pozo de sabiduría sin fin:
1- Los últimos rumores apuntan a que su lanzamiento es casi inminente. La responsable de llevar a cabo la conversión de *Neo Geo* a *Mega Drive* no ha sido otra que Takara, que gracias a los 32 Mb del cartucho ha podido dejar todos los elementos del original (menos el zoom, claro).
2- Al parecer ha sido anulado de las listas de Sega en el último minuto, aunque nunca se sabe.
3- Supongo que sí, y espero que solucionen el problema del acceso al CD, ya que era un poco lamentable ver como el *Mega CD* tenía que cargar animación por animación la muerte de Tsang Tsung.
4- Muy contenta, por haber tenido un hijo sano y fuerte. Supongo que la tuya tuvo exactamente la misma sensación cuando te tuvo a tí, al menos hasta que empezaste a abrir tu bocaza y soltar paridas.
5- ¿Y el tuyo? ¿Ha podido asimilar la taruguez mental de su queridísimo retoño?

MEGA GOLFO

6- ¿Podrías decirme cuáles son las causas de tu increíble cretinez innata?
a) Cuando eras pequeño, tus padres te llevaron al zoo y te cambiaron por una cría de comadreja.
b) Eres hijo único (lo cual es bastante lógico, ya que viendo tus padres el engendro que habían traído a este mundo, es normal que no quisieran repetir el mismo horror)
c) Tu inestabilidad emocional, y la absoluta y preocupante ausencia de una relación afectiva con un miembro del sexo opuesto, han acabado afectando a tu centro neurálgico y cerebral: el trasero.

EL HIJO DE MENDOZA

Hola Mega Golfo. Somos dos hermanos y estamos intrigadísimos desde hace cuatro años haciéndonos, día tras día, la misma pregunta:
1- ¿Quién es el tonto del bote que escribe el catálogo de juegos (intuyo que eres tú). Es deprimente que digas que SENSIBLE SOCCER es mejor que el EA SOCCER. O que des 48 puntos de global al WHERE IS CARMEN SANDIEGO?, seguramente porque tu cerebro de mosquito mutante no te permite jugar.
2- No sé por qué te haces llamar Mega Golfo, cuando no eres más que un chulo macarra sin carnet de padre.
3- ¿Por qué no te vas a pedir al metro y acabas con la porquería de sección que tienes?
4- ¿Eres el hijo secreto de Ramón Mendoza?
5- Sé que debajo de tu armadura del siglo XVI escondes la camiseta del Real Madrid. Te agradezco en nombre de todos los seguidores del Barcelona que seas el forofo número uno del club del Bernabéu, así les va desde que has pisado el estadio. Por cierto, córtate las uñas de los pies, que vas haciendo surcos por donde pasas. El segundo partido que viste en tu vida fue la noche del 8 de enero, cuando encendiste la televisión de tu grasienta abuela la calva y sebosa. ¿Recuerdas cual fue el resultado final?
6- Para finalizar, además de desearte que mueras aplastado por el camión de la basura, quiero darte una buena noticia. ¡He encontrado a tu hermano gemelo!
Te daré unos datos sobre él: vive en Barcelona, aunque es gallego, tiene 11 años y sus iniciales son R.M. Tiene la misma cara de pedorreta oxigenada que tú, y es igual de feo que tu padre, ya sabes, al que confundieron con el culo de un chimpancé.

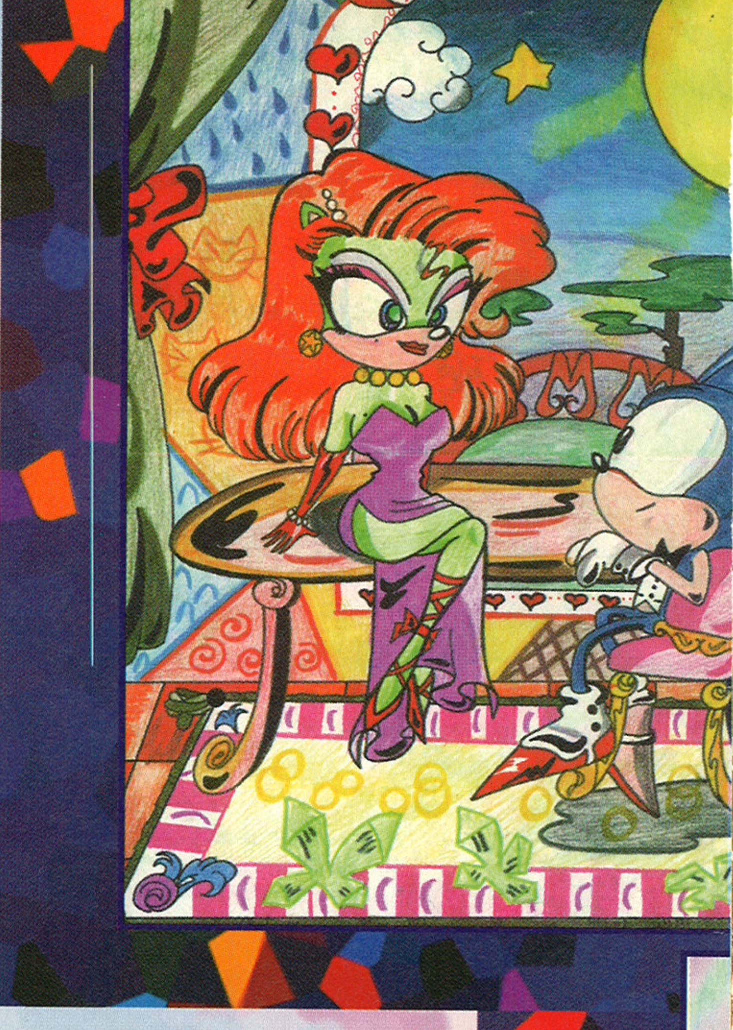
✉ E.S El Stoichkov vengador.

Golfo: 1- a) El SENSIBLE SOCCER es mil veces mejor que el EA SOCCER.
b) El WHERE IS CARMEN SANDIEGO? es uno de los mayores ladrillos jamás producido para una consola.
c) El hecho de que disfrutes con el CARMEN SANDIEGO no quiere decir que seas inteligente, simplemente que eres un cretino integral que se lo pasa en grande con la primera basura que se le aparece.
2- ¿Carnet de padre? No sé ¿A qué te refieres exactamente?
3- Lo haría, pero me da pena quitarle a tu padre la única oportunidad que tiene de tocar la guitarra y ganarse unos durillos para vicios.
4- ¿Y tú lo eres de Josep Lluis Núñez?
5- ¿Qué tal os sentó la final contra el Milán?
6- Yo también encontré a tu hermano gemelo, lástima que luego resultó ser un residuo orgánico de perro.

CD EN CRISTIANO

Hola Mega Golfo. Somos dos pringaos llamados Juancho y Zito y tenemos algunas dudas que querríamos que nos resolvieses:
1- ¿cuál de todos estos juegos nos recomiendas: DRAGON BALL Z de *MD*, GROUND ZERO TEXAS, ANOTHER WORLD II de *CD*, DRACULA UNLEASHED, JURASSIC PARK CD, VIRTUA RACING, NIGHT TRAP o DOUBLE SWITCH?
2- Dinos nuevos bombazos de CD y para cuándo.
3- ¿Van a salir VIRTUA FIGHTERS y DRAGON BALL Z para *Mega CD*?
4- Nómbranos algunos bombazos deportivos para CD.
5- ¿Para cuándo y qué precio tendrá la realidad virtual?
6- ¿Bajarán el precio de los juegos de CD?
Espero que nos contestes rápido, porque si no...

✉ Juan Carlos Pozas (Madrid)



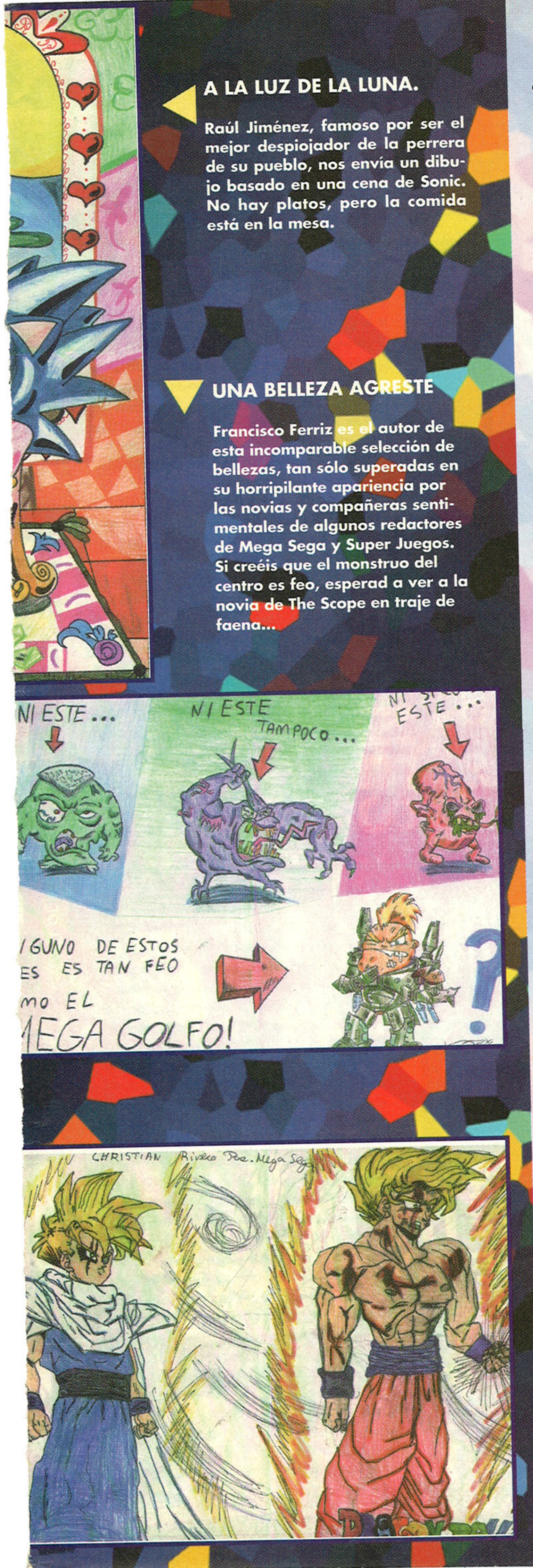
Golfo: 1- En este orden (de mejor a peor): VIRTUA RACING, DRAGON BALL Z, ANOTHER WORLD II, NIGHT TRAP, GROUND ZERO TEXAS, JURASSIC PARK CD, DRACULA UNLEASHED y DOUBLE SWITCH.
2- En espera de que aparezca el ansiado CHUCK RALLY, lo más destacable es el JURASSIC PARK con voces y texto en castellano.
3- El primero lo dudo bastante, mientras que del segundo, nunca se sabe.
4- Tienes el SENSIBLE SOCCER, WORLD CUP´94, FIFA SOCCER...
5- El proyecto de realidad virtual de Sega se ha quedado por el momento en la cuneta.
6- Se promete tanto y se cumple tan poco...

BENDITO SNATCHER

Hola: llevo comprando la revista desde el primer número y, la verdad, es que ha mejorado bastante. Tanto los artí-

LA MODA DEL DRAGON

Cristian Rivero se ha dado una vuelta por la pasarela Cibeles y ha sorprendido a dos de los protagonistas de Dragon Ball presentando lo que será la moda Otoño-Verano. Vuelve la hombrera y el calzón largo. Fijaros en la cara de alegría que tienen los dos personajes.



A LA LUZ DE LA LUNA.

Raúl Jiménez, famoso por ser el mejor despiojador de la perrera de su pueblo, nos envía un dibujo basado en una cena de Sonic. No hay platos, pero la comida está en la mesa.

UNA BELLEZA AGRESTE

Francisco Ferriz es el autor de esta incomparable selección de bellezas, tan sólo superadas en su horripilante apariencia por las novias y compañeras sentimentales de algunos redactores de Mega Sega y Super Juegos. Si creéis que el monstruo del centro es feo, esperad a ver a la novia de The Scope en traje de faena...

culos como las presentaciones están muy bien realizadas, se os notan las influencias de la CVG inglesa, y se aleja de los contenidos infantiloides y falsetes de otras publicaciones de las que me da risa nombrar.
Pásale las felicitaciones a tu equipo y empecemos el bis a bis:
1- ¿Para cuándo el TERMINATOR II de *Mega CD*?
2- ¿El SINDICATE para *Mega Drive*?
3- ¿El *Mega 32X* va a potenciar tanto como dicen la *Mega CD*? ¿De qué va el FARENHEIT?
4- ¿Va a regalarse el DOOM con el *Mega 32X*?
5- ¿Tendrá el *Mega 32X* la saga TERMINATOR?
6- ¿Sega no tiene pensado, dada la capacidad de memoria de un CD, convertir sagas enteras como las de DESERT STRIKE o GOLDEN AXE de cartucho a CD?
7- ¿Que pasa con el S.V.P, no van a sacar un buen simulador de vuelo con él, o qué?
8- ¿Algún lanzamiento espectacular para *Mega CD*?
9- ¿El ROBOCOP VS TERMINATOR va a ser convertido a *Mega CD*?
10- ¿Cuándo publicaréis las combinaciones para realizar fatalities para el MORTAL KOMBAT II?
Gracias y a ver si seguís mucho tiempo en Mega Sega.

✉ Julio Martín Alonso (San Sebastian).

Golfo: Gracias por tu apoyo. La verdad es que tanto tiempo de odio visceral por parte de los lectores había acabado con mi estabilidad emocional y estaba a punto de embarcarme en una dramática depresión psicótico-financiera. Gracias... ¡Snif! ¡Snif!
1- ¿Qué quieres que te diga? A tenor del primer TERMINATOR de Virgin para *Mega CD*, por mí pueden pasarse otros tres años sin sacarlo.
2- Está a puntito a puntito. El día menos pensado os sorprendemos con una preview de esta esperadísima conversión del gran éxito de Bullfrog.
3- Bueno, la verdad es que los betas de los juegos que he visto hasta ahora no la potenciaban demasiado, claro que también pasaba lo mismo al principio con el *Mega CD*. Espero que los juegos producidos hagan honor a este gran aparato.
4- Un día se asegura que sí, al siguiente que no. Lo único que te puedo asegurar es que será uno de juegos que acompañarán el lanzamiento del 32X.
5- Estando Virgin tras ello, nunca se sabe, aunque lo más probable es que sí.
6- Están más interesados en producir insulsos telefilmes de FMV como el ladrillo del Tomcat Alley. ¿Por qué no programan de una santa vez el OUT RUN? Las fases de coches del BATMAN RETURNS son la viva prueba de que podrían hacer lo exacto a la máquina recreativa.
7- Tiene planeado hacer un beat'em up basado en las aventuras de Espartaco Santoni, pero no hay nada seguro.
8- La bomba de estas Navidades va a ser, sin duda, la conversión para el *Mega CD* de SNATCHER, uno de los títulos más legendarios de Konami para la *Turbo Duo*.
9- Creo que sí, pero sólo será ditribuido en algunas zonas del Sahara occidental.
10- Cuándo tengamos espacio libre en la revista. Hasta entonces, preferimos poner buenas reviews y mejores secciones, en lugar de incluir farragosas guías de golpes que a nadie interesan.

EL ASNO DE COSTUMBRE

Me he enterado de que te gusta mucho esta palabra: queridísimo. Pues ahí va. Queridísimo, queridísimo capullo, tú tienes respuesta para todo, ¿pero, a que no eres capaz de respónderle a tu novio en época de celo? ¿Le sacas punta a todo? ¿No? Pues, seguro que no eres capaz de sacársela a esta misiva.
Si no te gustan los anonimatos, ¿por qué te escondes detrás de un asqueroso, repugnante y moña dibujo? No te reconoce ni tu padre, que estará amargado de tener un hijo tan *de la acera de enfrente*.
Me compro la revista todos los meses, pero como no reconozcas que no vas a tener contestación para esto, ya no la compro más. Y, si me contestas que no te importa, menos nos importan a nosotros tus estúpidos comentarios que no aportan nada al mundo de la imaginación. ¡Retírate, capullo!

✉ Mega Pasota.

Golfo: La moral, la costumbre y las buenas maneras me obligan todos los meses ha incluir alguna carta de contenido tan absolutamente lamentable, para no caer en la babosidad y aburrimiento de los consultorios de otras publicaciones.
Este mes le ha tocado a un tal Mega Pasota (original nombre... ¿Eh, capullo?) interesado en quedarse conmigo de manera grosera, peyorativa y malsonante. Vamos, como

MEGA GOLFO

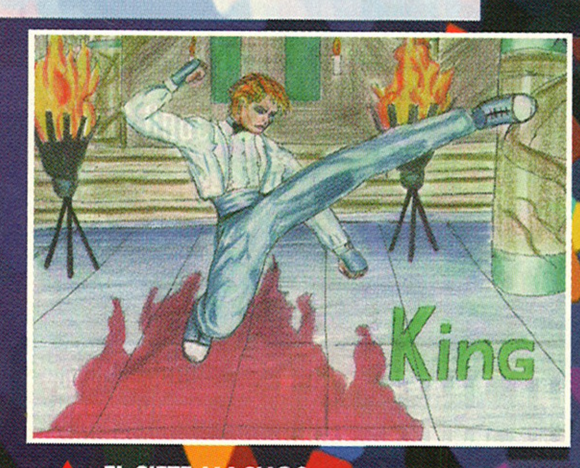
a mi me gusta. Lástima que para quedarse conmigo haga falta más que muchos tacos y poco ingenio.
Le sacaría punta a tu misiva, si no fuera porque ya la han utilizado algunos miembros de la redacción para quitarse el barro de los zapatos. Es una lástima, pero no te desanimes. Ocho años más en ese colegio especial donde estudias, y dentro de poco podrás escribirme otra carta ¡Incluso podrás meterla tu solito en el buzón!
Esperando ilusionado tan feliz acontecimiento, se despide de ti el Mega Golfo.
PD: Yo no tengo novio, tengo novia. Deberías seguir mi ejemplo y aprender a distinguir correctamente entre los dos sexos. Así podrías descubrir, por fin, que la bella efeba que alegra tus días se llama realmente Tobías y es mecánico de la BMW.

¡VIVA LA ARGENTINA!

Mega Golfo: ante todo quiero felicitar a todos, menos a vos, los que hacen esta revista, por hacerla tan buena y con mucha información.
La publicación obtendría diez puntos, si no estuviera un tarado como vos a cargo de esta sección. Apuesto a que sos malo jugando a los *videogames* y que ni siquiera ganaste el MORTAL KOMBAT en *Very Easy*. Me gustaría mucho ir a España para poder verte bien la cara de retardado mental que tenés y, además, dejarte un par de ojos morados.
Ahora, respóndeme a estas preguntas y, después, insúltame todo lo que quieras.
1– ¿Por qué siempre hablan de *Mega Drive* y nunca de *Sega Genesis*?
2– ¿Para qué sirve el botón Mode del joystick de seis funciones?
3– ¿Qué es mejor, un *Sega CD* o una *Sega Saturn*? ¿Por qué?
4– ¿Para cuándo sale y cómo va a ser el juego de Maradona?
5– ¿Cuándo sale (en pesos) el MORTAL KOMBAT II de Sega?
6– ¿Qué es eso de un Bollycao?
7– ¿Qué hace un estúpido como vos trabajando en tan buena revista?

✉ *Diego Moreno (Argentina).*

Golfo: ¡Vaya! ¡Otro argentino satisfecho! Si no tenía bastante con el boludo de la pampa, ahora viene otro maldito gaucho intentando quedarse con la gente de este lado del Atlántico. Mira tío, antes de dejarte la pasta mandando insultos a las antípodas, haz honor al culto pueblo argentino y aprende un poco de humildad y buenas maneras o, de lo contrario, tendré que ir para allá y darte un par de azotes donde la espalda pierde su santo nombre. Ahora vamos con tus lamentables preguntas:
1– Aquí, en la capital del mundo, pasamos de *Genesis*. ¿Acaso no sabes que ese es el nombre que recibe la consola de Sega en el mercado americano? En Japón y Europa sólo se la conoce por su verdadero nombre: *Mega Drive*. Por lo demás, son la misma consola.
2– Para hacer compatibles algunos cartuchos antiguos de *Mega Drive* al nuevo mando de seis botones. Para ello, sólo hay que pulsar el botón mientras se enciende la consola o aparece el logo de Sega.
3– La *Saturn*, pedazo de besuga perenne. ¿Por que va ser?
4– Las últimas noticias indican que el cartucho será patrocinado en toda la zona de los Países Bajos por una conocida marca de antibióticos.
5– El cartucho de MORTAL KOMBAT II pesa unos 80 gramos.
6– Es un modelo de coche de lujo muy popular en España: el Porsche 906 Bollycao Full Injection.
7– Aprovecharme y reirme a mandíbula batiente de pardillos como tú.



EL SIETE MACHOS
¡Por fin lo han descubierto! Tras meses y meses de ardua investigación, Darío Castaño, desde Asturias, ha descubierto mi personalidad secreta. De día soy un excelente periodista epistolar pero, por la noche, un frenesí de pasión me convierte en ¡Big Jim!, 80 kilos de pura lascivia. El terror de las madres, padres, abuelos, yayos... una bestia del amor que encandila a las mujeres con una facilidad que asusta.

APOYOS Y FANFARRIAS

Hola tío! Como paso de caer en los insultos cutres que llenan las cartas de la sección, para variar te escribo para felicitarte por algunas cosas y hacer un par de sugerencias. Para empezar me parecen alucinantes:
– La *kaña* que repartís a quien se la merece.
– Las secciones Flashback y de Rol.
– El reportaje de hace unos meses sobre el ZX Spectrum, por transportarnos a otros tiempos, en los que los juegos eran, quizás, menos espectaculares, pero mucho más artesanales y originales.
Ahí os van unas sugerencias:
– Así como hicistéis con el ZX Spectrum, podríais hacer más sobre el mismo ordenador o sobre otros de su época (C-64, MSX, etcétera), que también hicieron historia en el videojuego, y de cuyos programas son herederos los actuales cartuchos.
– Lo mismo podríais hacer sobre recreativas antiguas (ya me figuro que esto es más difícil). De esta forma, la gente recién llegada a este rollo conocería mejor su historia y de dónde provienen los juegos.
– ¡Más páginas!
– ¡Más fotos de tías buenas y menos de redactores horrendos!

✉ *The Old Player.*

Golfo: ¡Gracias por tu apoyo. En cuanto a tus sugerencias:
1– Estamos estudiando seriamente hacer lo mismo con el Amstrad CPC, pero dificultades técnicas nos lo impiden de momento. El de Commodore 64 también está en nuestros planes.
2– Ya me gustaría poder comentar clásicos como GHOST'N GOBLINS, RASTAN o ARKANOID pero, por ahora, parece muy difícil llevar a cabo esa sección. De todas maneras, intentaremos hacerlo.
3– Ya veremos.
4– Lo de las tías buenas está un poco difícil. Además, esta revista no está hecha para satisfacer a las mentes calenturientas como tú. De hecho, las únicas ofertas de chicas dispuestas a posar han sido la novia de De Lucar (que es lo más parecido a King Kong –pelos incluidos– que se puede encontrar en el mundo civilizado) y el propio The Scope que, en un vano intento de cumplir un sueño de su infancia, se depiló las piernas, se puso un tanga y fingía llámarse Ursula. Ante tan horrorosa visión, Mayerick y Némesis perdieron la cabeza y ahora se encuentran recluidos en un manicomio situado en el kilómetro 7 de la carretera Calasparra–Idaho.

¡UNA DE GAMBAS!

Este mes damos un pequeño respiro a nuestro querido Amalio y sus *hombrecitos serios*. No creáis que es por que lo hayan hecho mejor, si no que un profundo sentimiento de caridad ha inundado nuestras cristianas almas. Hemos visto la luz, Amalio, eres nuestro profeta... tus palabras del mes pasado nos han hecho hombres, somos un poco mejores, nuestras almas vuelan hacia ti. Mesías lúdico, deja la alta dirección y llévanos a la sierra a hacer ejercicios espirituales.
En definitiva, pasamos de ti, gran rapsoda de la informática contractual. Adios, chiquitín. Te echaremos de menos... ¿o no?

SEGUNDA MANO
Fecha: 16 / 9 / 1994. Pag. 148
Sección: Consolas / Videojuegos. Ofertas.

*"Consola Mega Drive **Legapedes**, cuatro mandos y catorce juegos. 110.000 pts."*

Comentario Golfo: Desconocemos si **Sega** está detrás de la *Mega Drive Legapedes*, o si esta es la continuación de la ***Saturn***. Lo que sí os podemos asegurar es que la compañía japonesa comercializará en breve la ***Game Gear Esfronciada***, con títulos tan legendarios como *Carmen San Dieguez en Palos de Moguer*.

*"Juegos Super Mario All Star y **Superghouls angos**, cambio por Equinox o Super Battle Tank II"*

Comentario Golfo: Por el nombre no hemos acabado de identificar este juego, pero mucho nos tememos que se trata de la famosa conversión pirata de la popular recreativa *No sin mi hija*, de *Silicon Maggie*, más conocida en el mercado chipriota como *Gallina Blanca Enternaiment*.

*"Mega Drive, con 2 juegos, **Sony** ý Pressing Catch, con **escopeta Menacer** con un cartucho de 6 juegos, a convenir".*

Comentario Golfo: Dicen que **Sega** prepara una edición especial del *Soniz* para el trabuco *Nabuco*, la versión con carga frontal semiautomática de la ***Menacer***, que causa furor en la serranía de Japón, donde el famoso bandolero Matsusito *el Algarrobo nipón* lo puso de moda.



MEGA SEGA. Número 18. Pag. 49
Sección: REVIEWS.
Juego: FUN'N GAMES

*"**Sony** continua su carrera hacia abajo con esta basura".*
Comentario Golfo: Sin estar en desacuerdo con la puntuación del juego (pensamos que tiene lo que merece), hay que reconocer que, a pesar de que **Sony** no ha estado muy acertada hasta ahora en algunos títulos para consola (como los filtros intestinales de CLIFFHANGER o THE LAST ACTION HERO), también han producido juegazos de la talla del SENSIBLE SOCCER y está a punto de sacar una consola tan fantástica como la ***PS-X***, además de lanzar el impresionante MICKEY MANIA. Lo cortés no quita lo valiente y tenemos que admitir que cierto miembro del equipo se excedió en sus comentarios, extendiendo el calificativo del juego a la trayectoria de la compañía, cosa que no es cierta. Sabemos de muy buena tinta que el pobre hombre está arrepentido. Y desde las llanuras de Zimbabwe, su nuevo destino profesional, pide encarecidamente disculpas, además de suplicar un rifle para gorilas, ya que la época de celo empieza pronto y hay uno muy grande que le mira con ojos juguetones.
Parece que la familia **MEGA SEGA** crecerá pronto.



ACCOLADE
BALLZ

¿Quién dijo que los videojuegos no fomentan la cultura? Dispuestos a romper con este funesto rumor, **Accolade** nos deleita con una clase gratuita de idiomas en la caja de su último lanzamiento, BALLZ. En esta caso, se trata de la traducción a varios idiomas de una acción tan natural y sonora como la evacuación intestinal de gases. Mención especial merece también la traducción al español del término macarril *In your face*.

En Español:
"Carga tu potencia para un juego de combate mortal en tres dimensiones - la más moderna **en-tu-cara-bonita** lucha de las Ballz. Enfréntate hasta a 8 caracteres únicos, y 8 jefes que dan puñetazos, patean, apalean, aplastan, humillan **y se tiran pedos** en sus contrarios. **Verifica tu valor de clasificación de daños en la repetición instantánea de la jugada,** o metamorfoséate en otro carácter para realmente desconcertar al contrario. Olvídate de la triste y plana escena de lucha en 2 dimensiones - este enrevesado combate está en la tercera dimensión- Vas a necesitar Ballz".



Y esta es la traducción a otros idiomas de tan curiosa función intestinal:
Inglés: " (...) punch, kick, club, slam, humiliate and **fart** on their opponents..."
Francés: "(...) des copus qui claquent, qui humilient et **lachent des pets** a leurs adversaires..."
Alemán: "(...) tritte, knüppelschäge, prügel **und erniedrigungen** aller art verteilen..."
Italiano: "(...) calciano, bastonano, **pestano** e umiliano i loro avversari..."

CONSIGUE TODOS LOS JUEGOS QUE COMENTAMOS



Cada mes, en la sección Reviews examinamos, comentamos y puntuamos los juegos más actuales.

¿Quieres hacerte con ellos?



Regalaremos un sólo juego por cada Review. No puedes optar a todos los títulos, por ello, en el cupón, deberás marcar con una cruz el cartucho que más te gusta y así, si eres uno de los afortunados, recibirás el juego elegido.

NBA JAM

Manda tu cupón (no se aceptarán fotocopias) antes del 18 de Noviembre si quieres optar a alguno de los premios.

Recorta y envía este cupón a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista MEGA SEGA. C/ O´Donnell nº12 -28009 MADRID.
Indicando en una esquina del sobre JUEGOS REVIEW.

- [ ] **RED ZONE** Mega Drive
- [ ] **DINAMYTE HEADDY** Mega Drive
- [ ] **SONIC & KNUCKLES** Mega Drive
- [ ] **MICRO MACHINES 2** Mega Drive
- [ ] **PETE SAMPRAS TENNIS** Game Gear

Mega SEGA

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Población:
Provincia:
Teléfono:
C.P. **Edad:**
Modelo de consola:

TOP 10

MEGA DRIVE

1	SUPER STREET FIGHTER II	ACCLAIM
2	MORTAL KOMBAT 2	CAPCOM
3	EARTHWORM JIM	SEGA
4	NBA JAM	ACCLAIM
5	ALADDIN	ACCLAIM
6	STREETS OF RAGE 3	BANDAI
7	SONIC 3	SONY IMAGESOFT
8	DRAGON BALL Z	SEGA
9	SENSIBLE SOCCER	SEGA
10	EA SOCCER	ELECTRONIC ARTS

MEGA CD

1	SONIC CD	SEGA
2	THUNDERHAWK	CORE DESIGN
3	SILPHEED	SEGA
4	YUMEMI MISTERY MANSION	JVC
5	JURASSIC PARK	SEGA
6	REBEL ASSAULT	SEGA
7	BATMAN RETURNS	CAPCOM
8	FINAL FIGHT	ACCLAIM
9	MORTAL KOMBAT	SEGA
10	DRAGON'S LAIR	READY SOFT

ESTRELLAS 6

PEOR INTRO: CRACK DOWN
PEOR ARGUMENTO: ECCO THE DOLPHIN
PEOR FINAL: GOLDEN AXE II

PEOR INTRO: JURASSIC PARK
PEOR ARGUMENTO: DOUBLE SWITCH
PEOR FINAL: AFTER BURNER III

MASTER SYSTEM

1	ALADDIN	SEGA
2	MICROMACHINES	CODEMASTERS
3	ASTERIX AND THE GREAT RESCUE	ELECTRONIC ARTS

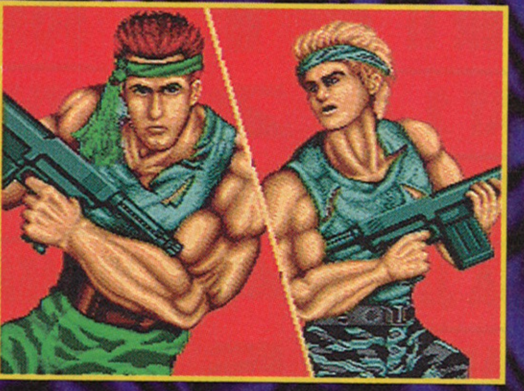
GAME GEAR

1	MORTAL KOMBAT II	SONY IMAGESOFT
2	SENSIBLE SOCCER	SEGA
3	ASTERIX AND THE GREAT RESCUE	ACCLAIM



MIDNIGHT RESISTENCE

MEGA DRIVE
DATA - EAST 1991



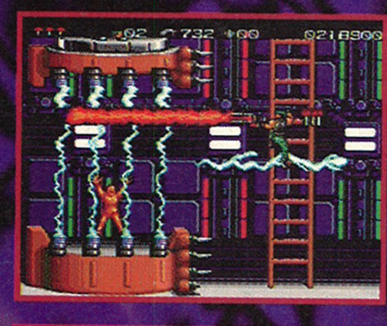




Si el mes pasado revisábamos un título tan legendario como STRIDER, en esta ocasión le toca el turno a la conversión de otro clásico de los salones recreativos: **MIDNIGHT RESISTANCE**.

Data East, autores de la máquina, fueron los encargados de trasladar en 1991 este fantástico arcade a la ***Mega Drive***, en una conversión que estuvo a punto de distribuirse de manera oficial en nuestro país, pero planes de última hora acabaron por borrarlo de las listas de **Sega España**. De hecho, en la campaña de publicidad de Navidades del 91, llegaron a aparecer anuncios en revistas especializadas, en los que se podían ver algunas pantallas del **MIDNIGHT RESISTANCE**.

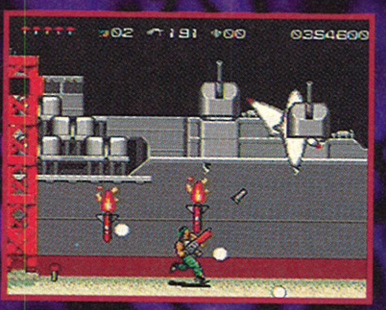
Con un argumento tan cómico como emocionante, el cartucho cuenta los titánicos esfuerzos de un hombre, un valiente, un americano... Su nombre: Johnny Ford; su objetivo: rescatar a su familia, secuestrada por un perverso cartel sudamericano del narcotráfico, liderado por el vicioso y maligno Crimson King. Este argumento, digno del más cutre de los telefilmes, no era más que una escusa para que **Data East** pudiera ofrecer un gran *shoot'em up* en la línea de CONTRA, de **Konami**. Es una auténtica lástima que nunca haya llegado hasta nosotros ya que, si hoy en día se ha quedado algo desfasado, cosechó excelentes críticas en su lanzamiento. No era para menos, si tenemos en cuenta todo lo que el podía ofrecer: un buen número de fases repletas de enemigos, armamento para dar y tomar, mucha acción, buenas intros y unos jefes de fin de nivel impresionantes. Todo aderezado con unas melodías más que aceptables, una jugabilidad de las que ya no quedan y la adicción propia del género. Casi nada.





Un programa clásico que no tuvimos oportunidad de disfrutar de forma oficial en nuestro país.

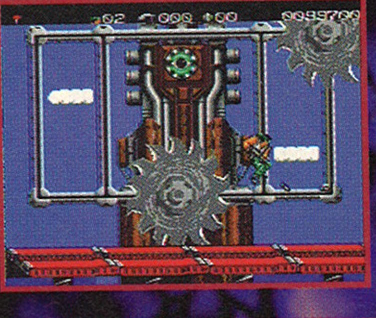


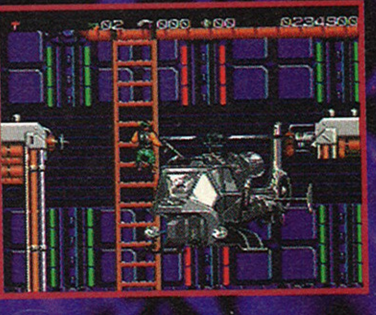


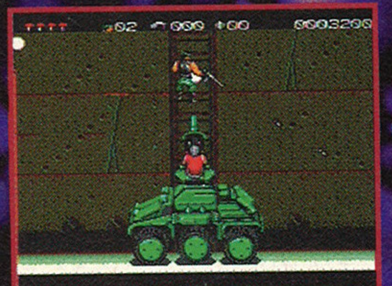


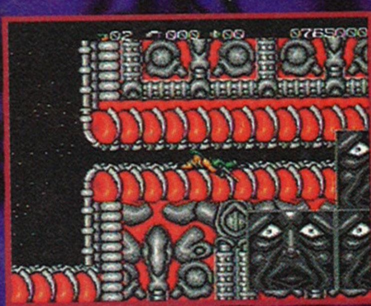


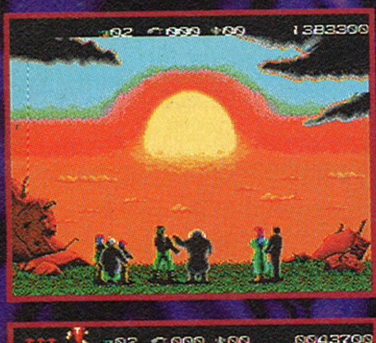








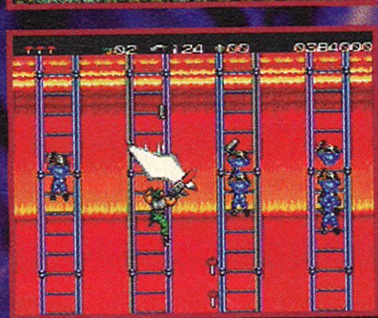








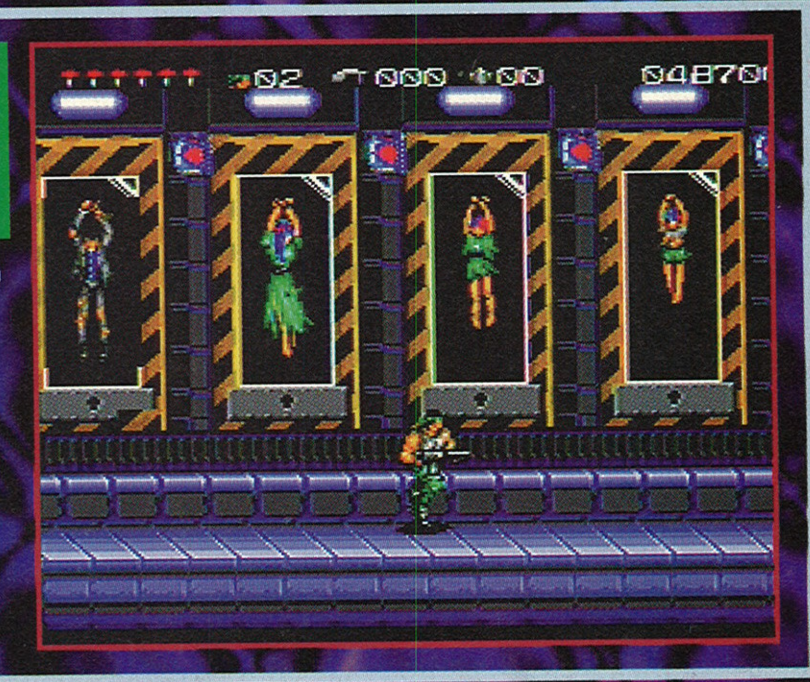




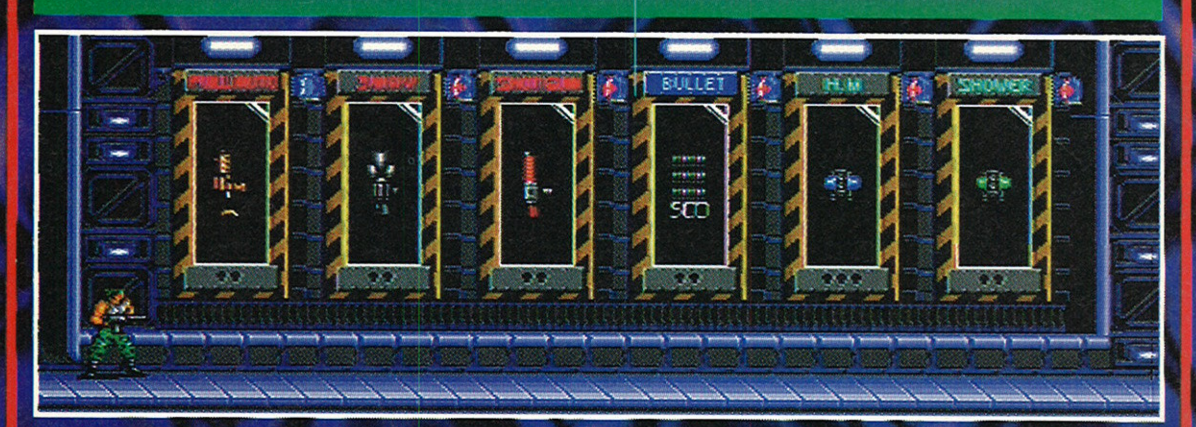
NO SIN MI HIJA

Además de para conseguir armas, las llaves son esenciales para poder liberar a la familia de Johnny Ford, ya que cada una de ellas significa la libertad para uno de sus miembros. Llegados a este punto, comienza el verdadero drama: solo quedan cuatro llaves y tengo que elegir entre cinco seres queridos... ¿A Quién dejo morir? ¿A la abuelita? ¿Al cascarrabias del abuelo Tobías? ¿O dejo en tierra al gorrón de mi cuñado? La elección es solamente tuya.



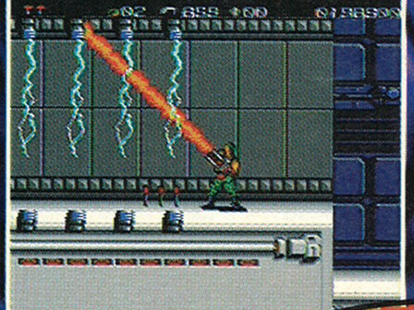


LA LEY DEL BAZOOKA



Para llevar a cabo su arriesgada misión, Johnny cuenta con todo el arsenal del enemigo, dispuestos en zulos que se encuentran dispersos por las fases. Para conseguir cada arma, es necesario disponer de cierto número de llaves con las que abrir los cerrojos, por lo que cuantas más llaves pueda conseguir nuestro héroe a lo largo del camino, mas armas tendremos a nuestra disposición. Entre ellas, destacan por su crueldad y efectismo juguetes de la talla de un lanzallamas a gas ciudad y un lanzamisiles bastante apañadito.





MIDNIGHT RESISTENCE

AÑO DE APARICION:

1991

COMPAÑIA:

DATA EAST

OTRAS VERSIONES:

Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari y Amiga.

PUNTUACION:

82

COMENTARIO:

Excelente conversión de una de las recreativas más famosas de Data East, totalmente inédita en el mercado español. Toda una joya de coleccionista, que debes conseguir a cualquier precio.

BAJO CONTROL

Al igual que el celebre FORGOTTEN WORLDS, de **Capcom**, la máquina recreativa de MIDNIGHT RESISTANCE basaba su principal baza en un sofisticado mando de control, que mezclaba las características de los joystick de toda la vida con la capacidad giratoria de los mandos paddle (como los del celebre PONG). Esto hacia posible que el protagonista pudiera disparar a cualquier angulo mientras corría en otra dirección. Ya que este tipo de controles eran imposibles de reproducir en una consola como ***Mega Drive***, los programadores de **Data East** incluyeron cuatro modos diferenciados de control, a gusto del jugador, dejando el botón B para el disparo fijo y el pad direccional haciendo las funciones de paddle. Todo un acierto.





VALIS III

Hace unos años, la compañía **Renovation** estrenaba saga: **VALIS**. Esta serie de juegos contaba la historia de la espada mágica de Valis y de las personas que estaban relacionadas con ella.
Una chica llamada Yuzo, que está destinada a derrotar a Geldon, es la única que puede dominar los poderes de la espada, convirtiéndose así en una mujer de armas tomar.
El juego tiene una estructura bastante similar a los CASTLEVANIA, y se destaca por sus impresionantes intros, su acción trepidante y porque se puede cambiar de personaje durante el desarrollo de la partida.
En esta tercera parte de **VALIS**; Zuko, la hermana gemela de Yuzo en la dimensión paralela, es secuestrada por Geldon. Yuzo deberá recuperar la espada y vencer una vez mas al terrible Geldon, momento en el Zuko volverá a la Tierra sana y salva.

VALIS III
PRESS START BUTTON
©1991 TELENET JAPAN
LICENSED BY SEGA ENTER PRISES LTD.

FINAL BUENO











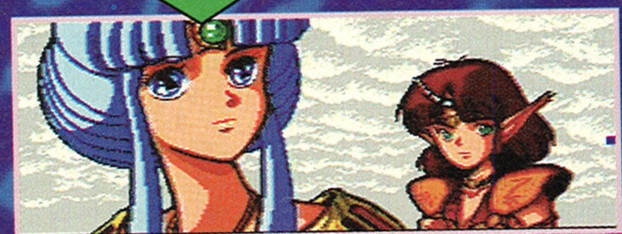












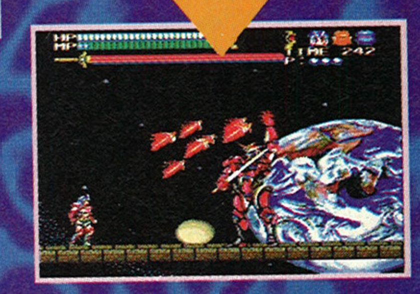






ULTIMA FASE





ENVIAD VUESTRAS CARTAS CON LAS DUDAS QUE TENGAIS



¿? DOS TIOS Y UN DESTINO

Hola, somos dos chicos de Pamplona que tenemos una ***Mega Drive*** y una serie de preguntas que nos torturan la cabeza.

1. Los mandos inalámbricos, ¿se pueden conectar al 4 play adaptor?
2. ¿Saldrán: ZELDA, MEGAMAN, EA SOCCER 2 y SUPER GHOULS AND GHOST para ***Mega Drive.***?
3. ¿ Por que no salen aventuras gráficas para ***Mega Drive***?
4. ¿ Saldrá ETERNAL CHAMPIONS 2?
5. ¿ Qué juego es mejor, MORTAL KOMBAT II o SUPER STREET FIGHTER?

DOS CHICOS DE PAMPLONA

Desde luego, a cualquier cosa le llaman tortura. Pero, como no quiero que sufráis más, ahí van las respuestas.

1 En principio si que puedes conectarlos, aunque es posible que el adaptador te dé algún problema.
2. ZELDA, ni lo sueñes, ya que es un juego de la propia **Nintendo**. ¿Crees que **Sega** permitiría que saliera SONIC para ***Super Nes***? MEGAMAN estará en la calle en los próximos meses, EA SOCCER 2 o FIFA SOCCER 95 saldrán en noviembre y SUPER GHOULS AND GHOST no es nada más que el GHOULS AND GHOST de ***Mega Drive***, pero para ***SNES***.
3. Por que no caben en un cartucho, ya que ocupan bastantes Mb, aunque existen para ***Mega CD***.
4. Después del desastre del primer ETERNAL CHAMPIONS, **Sega** internó al equipo de programación en un convento franciscano, por lo que no vemos probable que vuelvan a programar una segunda parte.
5. Me quedo con MORTAL KOMBAT II, pero si tenéis menos de 17 años, vuestro deber de buenos chicos es compraros SUPER STREET FIGHTER.

¿? LUCHA, ¡NO GRACIAS!

Hola compañero ¿Me puedes ayudar? Tengo una ***MD*** y unas buenas preguntas para ti.

1. El STRIDER 2, ¿es tan bueno como la primera parte?
2. Recomiéndame tres cartuchos (STREET FIGHTER y similares, no, los odio).
3. ¿Hay algún juego para ***MD***, tipo COMMANDO y RAMBO III?.

ANGEL HERRERA

1 Espero que haya llegado a tiempo de evitar una catástrofe...No compres el STRIDER 2, es uno de los peores cartuchos que hay para MD, US Gold, tuvo el morro de piratear los gráficos del genial arcade de CAPCOM, y el resultado fué un pésimo juego que no pasara a la história.
2. ALADDIN, GUNSTAR HEROES y DYNAMITE HEADDY..
3-. Si no falla nada,este mes saldrá una maravilla llamada RED ZONE que es bastante parecido a estos dos juegos, si te das prisa quizá encuentres alguna copia de MERCS.

¿? KILOMETRICO JONES

Saludos resalados, a ver si me podéis responder a unas cuantas preguntas.

1. ¿Sabéis cuándo saldrán los juegos FATAL FURY SPECIAL, RISE OF THE ROBOTS, SAMURAI SHODOWN y FLYING NIGHTMARES para ***Mega CD***?
2. ¿Es cierto que los personajes de SUPER STREET FIGHTER 2 tienen golpes secretos?
3. Los juegos que acompañaran al lanzamiento del ***MD 32X***, ¿aprovecharán al máximo las capacidades de dicho soporte, al menos en cuanto a cantidad de colores ?.
4. ¿Técnicamente, el ***MD 32X*** está preparado para igualar o superar a la ***Neo Geo***?
5. ¿Podrá la ***MD 32X*** procesar los mismos polígonos que las recreativas?
6. ¿Sabéis algún juego que valga la pena en ***Mega CD***?
7. ¿Cuál será por fin el precio de la ***MD 32X***?

JAUME MONTES

P + R MEGA SEGA
O´DONNELL, 12
28009 MADRID



1 FATAL FURY SPECIAL y SAMURAI SHODOWN saldrán estas Navidades, cortesía de **JVC**; RISE OF THE ROBOTS, en febrero del año que viene; y FLYING NIGHTMARES, también en Navidades.
2. Los golpes secretos sólo existen en la versión recreativa.
3. De momento, los juegos que hemos visto aprovechan bastante bien sus cualidades gráficas. Sin embargo, en cuanto al sonido dejan bastante que desear, aunque no hemos visto ningún juego acabado.
4. La capacidad de proceso de vectores es mucho mayor que la de ***Neo Geo***, aunque falta por ver cómo se desenvuelve moviendo sprites y cómo es el sonido de esta máquina.
5. Básicamente, los componentes de la ***MD32X*** son los mismos que los de la placa de recreativa de VIRTUA RACING , por lo tanto, puede ser bastante similar a esta. Sin embargo, DAYTONA USA utiliza el modelo 2, por lo que olvídate de tener la máquin en casa.
6. Apunta bien estos nombres: BATTLECORPS, BC RACERS y SOULSTAR.
7. De momento, el precio oficial es de 29.900 pesetas, antes era de 24.900. Recuerdo que el ***Mega CD*** también empezó valiendo esto y acabó en ¡50.000!

¿? MEGACDMANIA

Hola, me llamo Miguel y tengo unas cuantas dudas sobre mi ***Mega CD***.
1.¿ Cuántos bits tiene el ***Mega CD***, unido a la ***Mega Drive***?
2. ¿Saldrá ART OF FIGHTING para ***Mega CD***?
3. ¿Qué ventajas aporta ***MD32X*** con respecto al ***Mega CD***?
4. ¿Cuándo saldrá MAC DOG MC CREE 1 y 2 para ***Mega CD***?

MIGUEL ANGEL LOPEZ CABALLOS (VALENCIA)

1 Querido pollino, los bits del procesador central del ***Mega CD*** son 16, y no se suman para nada a los de ***Mega Drive***.
2. Lo sacará posiblemente **JVC** estas Navidades.
3. Los juegos para ***MD 32X*** en CD son iguales que los de ***Mega CD***, pero con bastantes más colores. Además, las malas lenguas aseguran que los juegos de ***Mega CD*** que utilicen el Full Motion Video, aumentarán su definición y los colores en pantalla.
4. De momento, no saldrán en nuestro país y no te pierdes gran cosa. A pesar de ser idénticos que la máquina, sufren del mismo fallo; es decir, que hay veces que, por mucho que dispares, siempre te matan.



R.I.P.

Hola, me llamo Sergio y escribo esta carta para preguntarte algunas cosas sobre la consola ***Master System***.
1. ¿Vais a poner alguna sección que nos permita comprar juegos en vuestra revista?
2. ¿Saldrán nuevos juegos para ***Master***?
3. ¿Por qué se está dejando de anunciar la ***Master***?
4. ¿Me saldría mejor si vendiese la ***Master*** y me comprase la ***Mega Drive***?

SERGIO UROLA FUENTES(ALMERIA)

1 Lo siento mucho, pero si quieres comprarte juegos, lo mejor es que vayas a una tienda.
2. Sí, los próximos serán SONIC TRIPLE TROUBLE, LION KING y SONIC SPINBALL.
3. La ***Master*** se ha dejado de fabricar hace seis meses, lo que no quiere decir que se acaben los juegos, ya que **Sega** ha prometido lanzamientos regulares para otros cuatro años.
4. Evidentemente, y visto lo que te cuento en la respuesta anterior, lo mejor es que vayas ya a por una ***Mega Drive*** o, por lo menos, que te pases a los 16 bits.

CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK

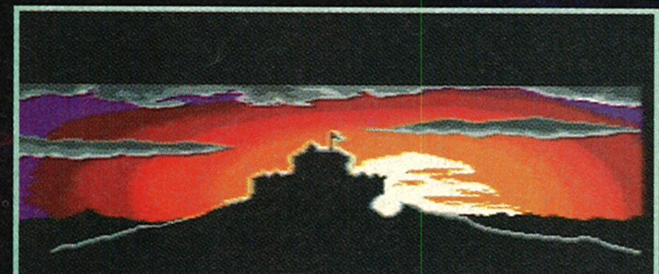


The Lord of Darkness vowed to return in 1,000 years.



© 1993 SEGA

SONIC/CLIMAX



Time passed, and Dark Dragon was forgotten by all.

¡Qué la Luz se pose sobre las lúgubres tinieblas e ilumine el camino de los nobles caballeros! ¡Oh, Tiempo Eterno, muéstrame el camino para llegar al año MCMXCIII, para descubrir a los guerreros de Shining Force y sus hazañas!
Era la segunda parte de una gran saga, aunque sólo guardaba relación con SHINING AND DARKNESS en sus personajes, ya que había pasado de ser un juego con perspectiva en primera persona en el que debíamos atravesar distintos laberintos, a una batalla sin cuartel contra las fuerzas del mal.
En una época oscura, los caballeros de Rune derrotaron al malvado Dark Sol, mandándolo a las profundidades del Infierno.
Ahora, mil años después, las hordas de Runefaust empiezan a cobrar fuerza de nuevo en las tranquilas tierras de Rune. La única manera de pararles es encontrar el Legado de los Antepasados que derrotaron al Señor de la Oscuridad, sólo ellos conocen el secreto para destruirle. El futuro de las tierras de Rune está en las manos de un puñado de valerosos hombres. Todos juntos forman la Shining Force y son la única esperanza de estas pobres gentes. ¡Unete a ellos en su lucha contra el mal!.
Creado por Climax (parte del equipo original de *Enix*), el juego tiene una estructura parecida a los juegos de rol de mesa, estilo al archiconocido DUNGEONS AND DRAGONS, en el que controlamos a una serie de guerreros con



Until the kingdom of Runefaust brought war and fear to Rune.



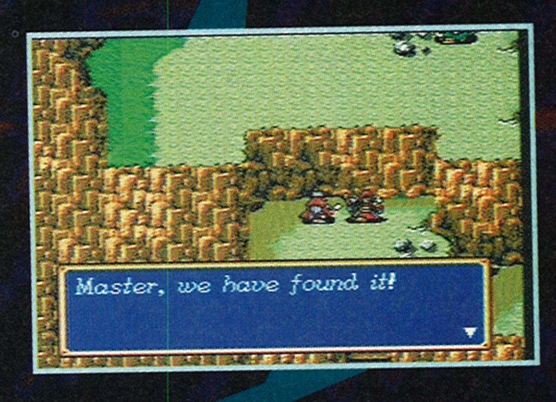


The Ancients fought back with the Powers of Light.

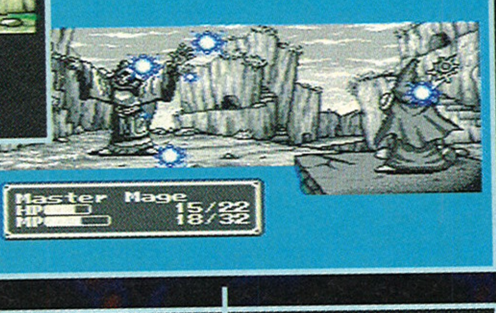
CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK









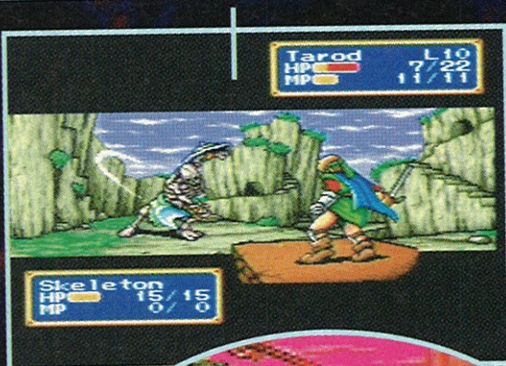


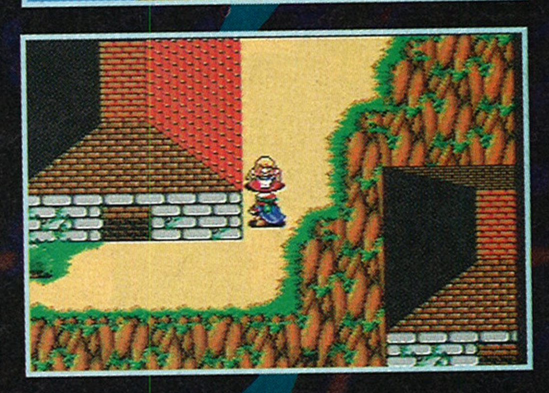


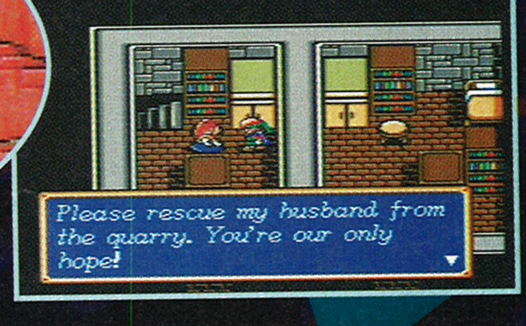
características de batalla distintas. Las cualidades de los personajes referentes a su personalidad, como la inteligencia, la sabiduría o el carisma, han sido omitidas y sólo se mantienen con respecto al juego de mesa las que afectan directamente a la batalla, como la destreza, la agilidad y la fuerza. Siempre dependeremos de los designios del destino para que nuestros enemigos no peleen mejor que nosotros.

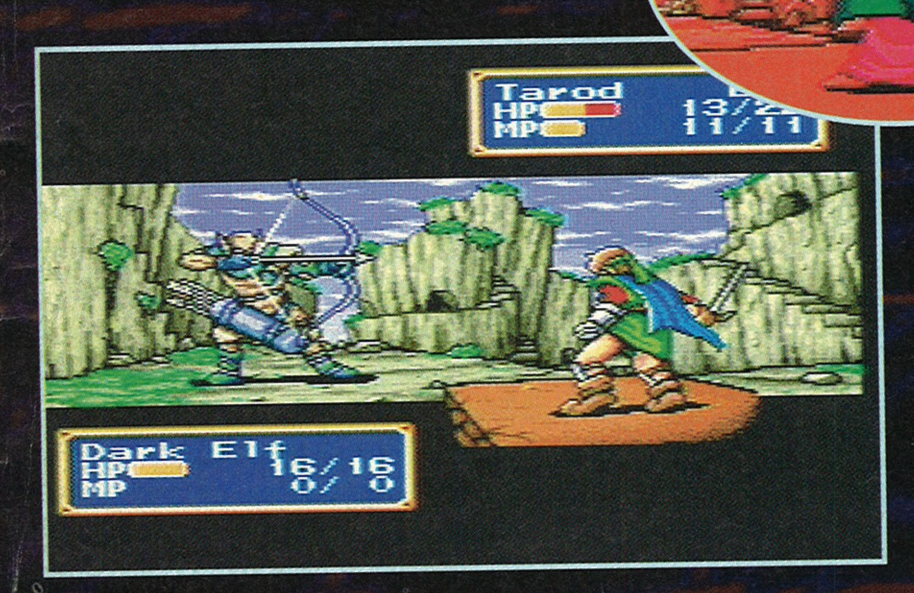
El combate se desarrolla por turnos, igual que en un RPG clásico. Cada vez que nos toque el turno a nosotros, podremos atacar, armarnos, utilizar mágias, etcétera, y lo mismo ocurrirá con nuestro enemigo cuando le corresponda. La única diferencia con los RPG tradicionales es que, en esta ocasión, las tiradas de dados son invisibles y las realiza el ordenador por nosotros.

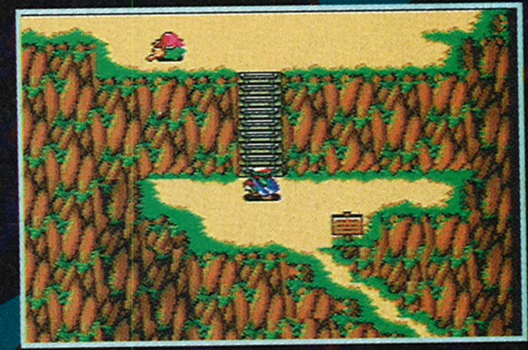
Un gran Juego de Rol, recomendado para los guerreros más expertos.











CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK

As de espadas

Una vez, hace ya muchos y largos milenios, en un viaje por las mágicas tierras de Rune, un afamado trovador me contó varias historias y leyendas, que le habían narrado los habitantes de la zona. La más famosa y apasionante de todas cuenta los secretos de cómo un puñado de valientes mozalbetes desafiaron a la muerte y lograron atravesar un laberinto lleno de peligros en **SHINING AND DARKNESS**.





4 SECRETOS

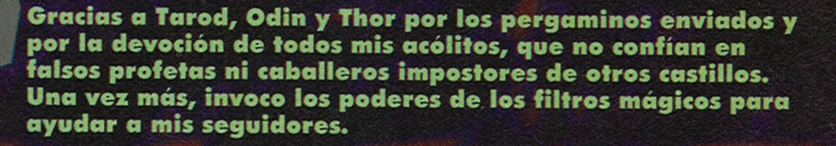
■ **Secreto 1**
¿Dónde esta el Demon Wall del que tanto habla Lupo?
Ve hasta el final del corredor, al norte de la entrada del laberinto, y, cuando te encuentres con la pared, usa el Orb of Truth y lucha contra el Grimwall.

■ **Secreto 2**
¿Qué son los objetos cuadrados del suelo?
Son fuentes. Muchas de ellas resultan inútiles, pero en las de oro pueden usarse los medallones dorados.

■ **Secreto 3**
¿Qué son los cuadrados verdes?
¡Cuidado!, estos cuadrados te absorben los puntos de magia. Cada paso que des sobre ellos, te restará un punto.

■ **Secreto 4**
Dark Sol.
Usa los hechizos de Quick y Boost para fortalecer a tu gente, necesitarás toda la energía posible para enfrentarte a él.
Dark Sol tiene dos formas: cuando lo derrotes en la primera, se transformará en la otra. En ese momento, empléate a fondo para derribarle. Cuando lo hayas pulverizado, vuelve al castillo y habla con todo el mundo, así habrás salvado por fin al rey. Cuando hables con el monarca, recibirás tu merecida recompensa.

Conjuros y pócimas



Gracias a Tarod, Odin y Thor por los pergaminos enviados y por la devoción de todos mis acólitos, que no confían en falsos profetas ni caballeros impostores de otros castillos. Una vez más, invoco los poderes de los filtros mágicos para ayudar a mis seguidores.

*Soy un chico de 21 años de Gijón que, después de acabar el **LANDSTALKER**, me apetece otro juego de rol. Ahí van mis preguntas.*

*1. ¿ Qué tal sera el **STORY OF THOR** y cuándo saldrá? ¿Estará traducido?.*
*2. Según he leído en el Hobby Consolas número 18, el **LANDSTALKER** es la tercera parte de SHINING IN THE DARKNESS, ¿es cierto?*
*3. ¿Qué tal son **DUNGEONS AND DRAGONS** y **SWORD OF VERMILION** ?*
4 ¿Qué RPG saldrán en el 95?

VALENTIN VACAS

Cylian: 1. **STORY OF THOR** es un RPG de acción, muy en la línea de THE SECRET OF MANA para ***SNES***. Está programado por el equipo original de STREETS OF RAGE, con músicas de Yuzo Koshiro y, si los dioses de **Sega** son benevolentes, estará en la lengua de Isabel la Católica.
2. **LANDSTALKER** no guarda relación alguna con SHINING AND DARKNESS, la única coincidencia es que es el tercer juego de **Climax**. La verdadera tercera parte de este cartucho es SHINING FORCE 2.
3. **DUNGEONS AND DRAGONS** es un gran juego, aunque está reservado a los amantes de las aventuras complicadas, ya que tiene todos los elementos de un RPG de mesa. **SWORD OF VERMILION** es uno de los primeros que salieron para ***Mega Drive***, es bastante bueno, pero quizá resulta un poco sencillo. Mi consejo es que, si estás buscando un gran juego estilo LANDSTALKER, te esperes hasta la salida de SOLEIL, o que intentes conseguir de importación PHANTASY STAR IV, que ya está disponible.
4. Apunta los siguientes nombres en tu pergamino y no los pierdas: SHINING FORCE CD, PHANTASY STAR IV, RELAYER, SNATCHER y LUNAR.

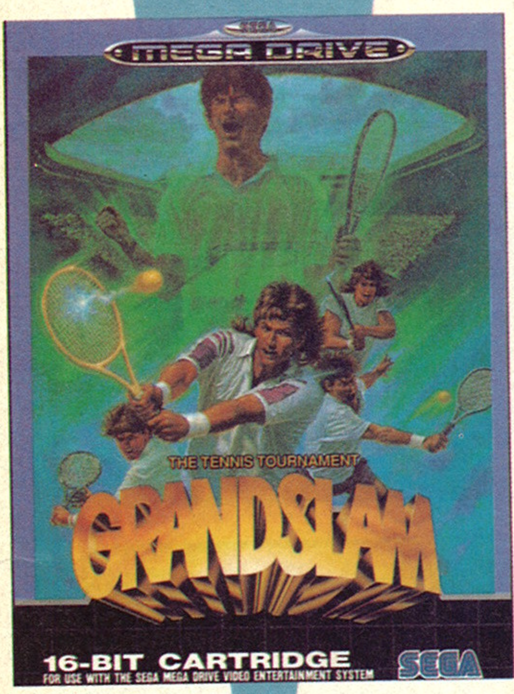
Aprovecho la ocasión para anunciar a todos los caballeros atascados en el juego LANDSTALKER, que en los próximos meses os daremos la solución entera para este fantástico cartucho.

**ESTO ES TODO POR ESTE MES.
NO OLVIDEIS MANDAR
VUESTROS PERGAMINOS
CON DUDAS AUN NO RESUELTAS A:
MEGA SEGA ,
O'Donnell 12. 28009 Madrid
Poned en el sobre el nombre de esta
sección y el apartado al que va dirigida**

¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM MEGA DRIVE



GRANDSLAM

La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.

87%

NEMESIS

DEVILISH GAME GEAR



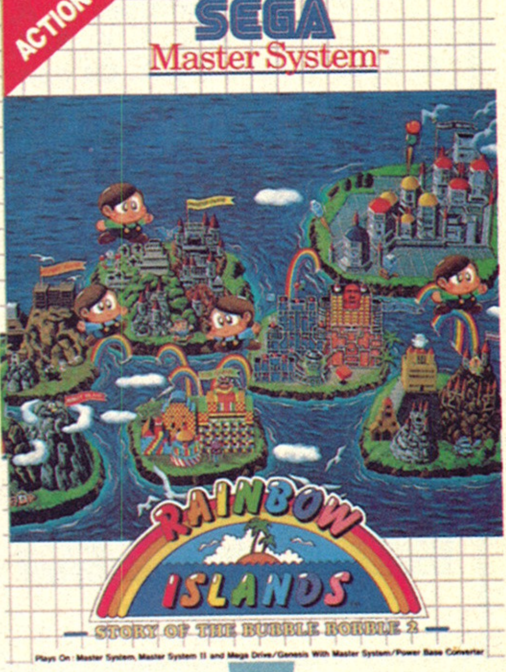
DEVILISH

Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.

85%

J.L. SKYWALKER

RAINBOW ISLAND MASTER SYSTEM



RAINBOW ISLAND

El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.

84%

THE ELF

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O'Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo

- ☐ Grandslam (Mega Drive)
- ☐ Devilish (Game Gear)
- ☐ Rainbow Island (Master System)

También puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: .... Edad ....
Dirección: .... C.P. ....
Población: .... Provincia .... Teléfono: ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.
- ☐ Giro postal núm. .... de fecha ....
- ☐ VISA: Tarjeta nº
- ☐ AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº

Fecha de caducidad de la tarjeta .... Firma:
Nombre del titular, si es distinto ....

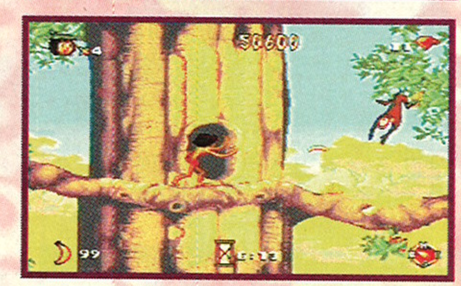
Tenía pensado incluir los primeros trucos de lectores en este número, pero la novia de De Lúcar (una preciosa oveja merina, apodada Lucera la tierna), se ha comido la mayoría de las cartas, por lo que me veo obligado a dejarlas para el mes que viene. En su lugar, aquí tenéis una selección de los mejores trucos del momento, junto a algunos un poco añejos (como el del THUNDERHAWK), pero bastante útiles.

JUNGLE BOOK

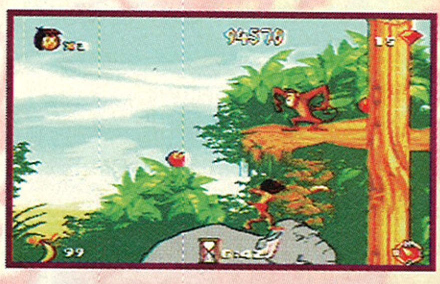
MEGA DRIVE

Cambiar el número de vidas, elegir nivel.



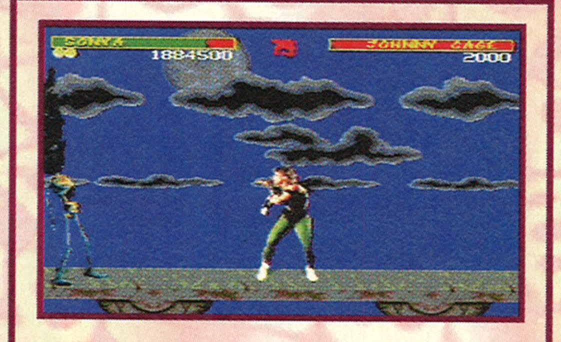


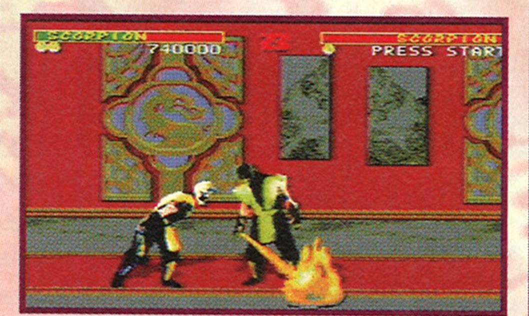
En mitad de la partida, pausa el juego e introduce la siguiente combinación: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B y A. Os aparecerá una pantalla de opciones donde podrás cambiar el número de vidas, elegir nivel y muchas cosas más.











MORTAL KOMBAT CD

MEGA CD | **Debug Mode**

Al igual que su homónimo de cartucho, esta conversión de la famosa recreativa de Midway también tiene escondido un *debug mode* donde encontrar opciones tan útiles como créditos infinitos, modo turbo, etcétera. Para poder acceder a estas interesantes ventajas, ejecuta en la pantalla del menú del juego (esa en que aparecen START y OPTIONS), la siguiente combinación: ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, IZQUIERDA y ABAJO.



SHINING FORCE II

MEGA DRIVE

Configura el juego a tu gusto.

Para acceder al modo de configuración del juego, debes introducir la siguiente combinación en el momento en que aparezca el logo de Sega: ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA y B. Una pequeña melodía te indicará que el truco ha funcionado correctamente. Ahora, presiona START para pasar por las diferentes opciones de la bruja, y elige entre empezar una nueva partida o continuarla. La bruja te conducirá hasta la pantalla de configuración, donde podrás acceder a distintos tipos de ventajas y opciones: Turbo Speed, Auto Battle, Control Your Enemies y Complete The Game.

Sound Test.

Usa el modo de configuración para acabar el juego, resetea la consola y comienza una partida normal. Selecciona Continue y presiona inmediatamente START y UP y pulsa C. Una bruja te ofrecerá el menú de sonidos.

Elegir Dificultad.

Usa de nuevo el modo de configuración para completar el juego. Resetea y empieza una nueva partida. Tras haber puesto nombre a tu personaje, una pantalla de elección de dificultad aparecerá ante tus ojos.

Cambiar el nombre de los personajes.

Cuando hayas iniciado una nueva partida y hayas elegido el nombre de un personaje, ilumina EXIT en la pantalla NAME ENTRY y presiona A mientras pulsas START. Otro personaje aparecerá en pantalla, permitiéndote cambiar los nombres de todos los demás protagonistas del juego.



JUNGLE STRIKE

MEGA DRIVE

Elegir fase

Introduce el password 4SJY7S6FB6 y añade las siguientes letras para comenzar en la fase elegida:

Fase 2 - R
Fase 3 - 9
Fase 4 - V
Fase 5 - W
Fase 6 - X
Fase 7 - T
Fase 8 - 7
Fase 9 - N
Final del juego - L

THUNDERHAWK

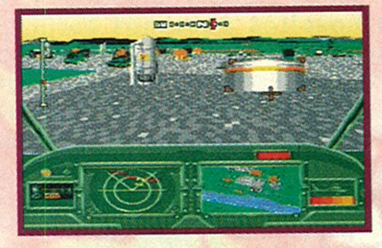


MEGA CD

Inmunidad y armamento infinito

Durante el juego, aprieta el botón de PAUSA y pulsa ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA y ABAJO. Podrás ser completamente inmune y tener armamento ilimitado.





WIZ'N'LIZ

MEGA DRIVE

Estrellas a Tutiplen.

Para hacer que este truco sea efectivo, lo primero que debes hacer es introducir este password: HSSN RLLL. Con él tendrás 100 estrellas y la puerta de la tienda abierta. Métete en la tienda y compra un plátano y una patata. Abandona la tienda, mezcla los dos ingredientes y la puerta de la tienda secreta aparecerá por arte de magia. Entra y usa las estrellas. Cuando hayas salido de ella, permanece bajo la puerta y pulsa C. Conseguirás 65.526 estrellas.

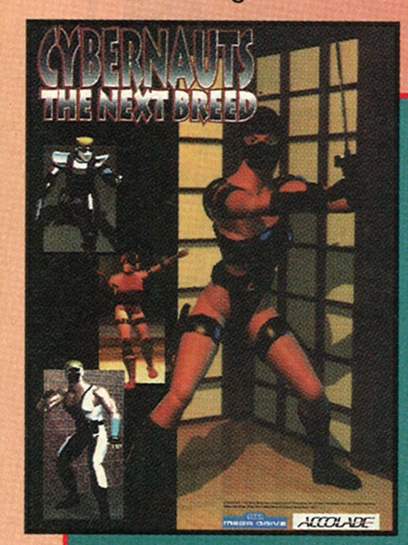
GANADORES DE LOS JUEGOS REVIEW DEL MES DE OCTUBRE

MIGUEL ANGEL MARTIN DIAZ (Málaga), JUAN CARLOS CANO GONZALEZ (Barcelona), JORGE GOICOECHEA ARGUL (Madrid), DAVID SANCHEZ (Santander), ARTURO PEÑA PAZOS (Sevilla)



Las ferias no son un lugar para que la gente se reúna, vea las novedades de las compañías y así aproveche para pasar un buen rato jugando con lo último de tal o cual firma. Desde hace tiempo, ferias como la ECTS se han convertido en el mejor medio para que los profesionales del sector se pongan en contacto y puedan cerrar jugosos negocios. Y, cómo no, para que nosotros podamos escuchar los últimos rumores y compartirlos con todos aquellos interesados. Aquí está lo más importante de la feria que se desarrolló del 4 al 7 de septiembre en el Bussines Design Center de Londres.





ACCOLADE

Esta compañía siempre es digna de mención, aunque no haya presentado ninguna novedad demasiado espectacular.
BUBSY II, el título estrella de la compañía, sigue haciendo de las suyas. Aunque ya ha salido la versión para ***Mega Drive***, en el mes de diciembre aparecerá una entrega para ***Game Gear***.

Otros títulos destacados para ***Mega Drive*** son el ZERO TOLERANCE, un divertido juego parecido al DOOM de ***PC***, el BALLZ, UNNECESSARY ROUGHNESS'95 y CYBERNAUTS, un espectacular juego con unos personajes renderizados que quitan el hipo.



DISNEY



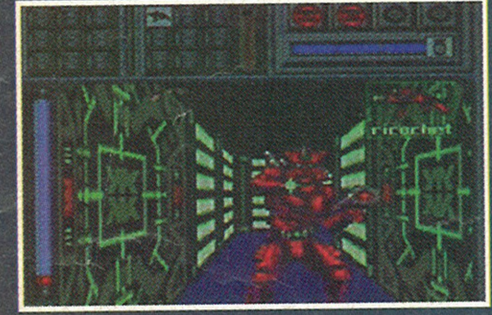
La gran casa de entretenimiento americana no nos puede sorprender más, puesto que los títulos que nos presentan son ya esperados por todos. THE LION KING, que saldrá en noviembre y un impresionante juego llamado GARGOYLES, donde los protagonistas son gárgolas por la mañana y superhéroes por la noche.
Otros títulos destacados que causaron furor en la feria fueron el MICKEY MANIA para ***Genesis*** y ***Sega CD***, y JUNGLE BOOK, para ***Genesis***.



DOMARK

La compañía creadora del famoso MARKO'S MAGIC FOOTBALL nos vuelve a sorprender con juegos para la ***Mega Drive*** como el BLOODSHOT, un juego que simula una reproducción de la versión de **PC** del DOOM; TOTAL FOOTBALL, un excelente simulador de fútbol; F1 WORLD CHAMPION EDITION y KAWASAKI SUPERBIKES.



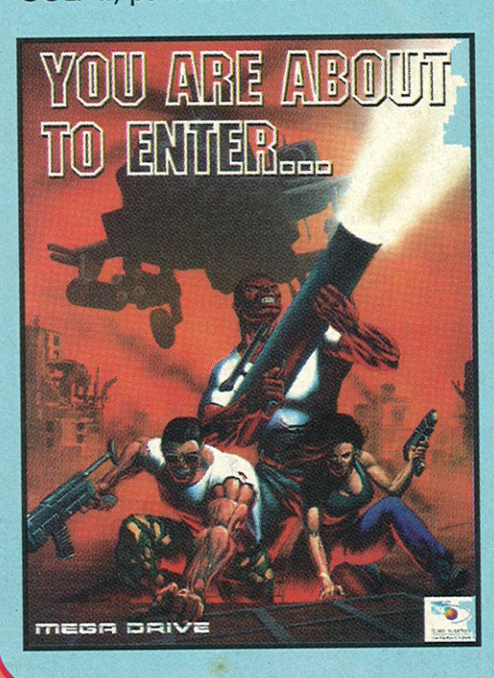




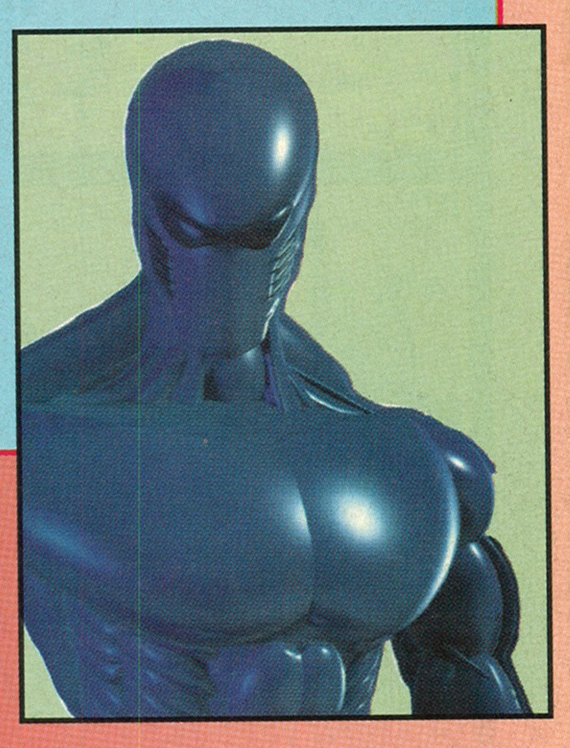


TIME WARNER

La compañía **Time Warner** tenía uno de los stand más importantes de la feria, con el espectacular THE RISE OF THE ROBOTS multiformato que, aunque no estaba terminado, lo que vimos nos dejó bastante impresionados y, sin ninguna duda, fue una de las estrellas de la feria. También hay que destacar otros títulos como SYLVESTER AND TWEETY, RED ZONE y GENERATIONS LOST, para ***Mega Drive***, y ROAD RASH II y PGA TOUR GOLF II, para ***Game Gear***.







SUNSOFT

Sunsoft nos pudo presentar sus últimas novedades como THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN, THE PIRATES OF DARK WATER, DAZE BEFORE CHRISTMAS, ZERO THE KAMIKAZE SQUIERREL, BUBBLE AND SQUEAK y SPEEDY GONZALES Y LOS GATOS BANDIDOS para ***Mega Drive CD***.



GAMETEK

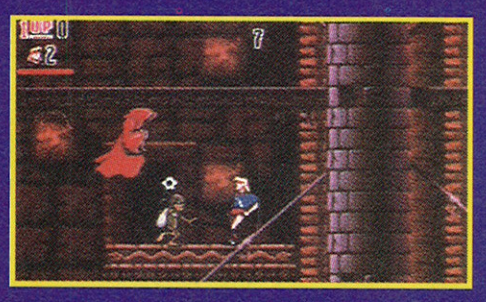
Esta ha sido una de las compañías que más títulos ha lanzado al mercado para las consolas y, además, para casi todos todos los formatos existentes. Destacan juegos como BRUTAL, PAWS OF FURY y YOGI BEAR, para ***Mega Drive***. Los dos primeros títulos mencionados también tendrán su correspondiente versión en disco compacto, para la consola ***Mega CD***.

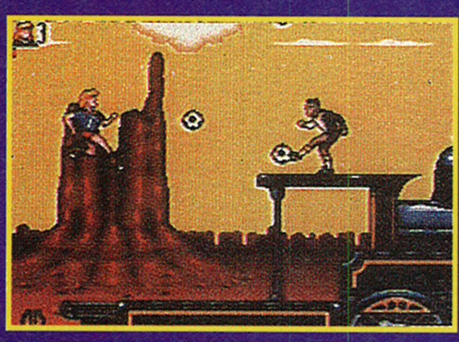
U.S. GOLD

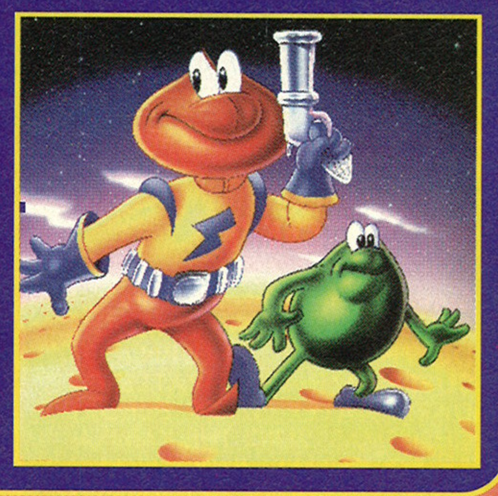
La compañía del oro, una firma habitual en todas las ferias y que siempre suele presentar varios programas nuevos, sorprendió por sus pocos lanzamientos para el mercado de las consolas. Entre los presentados en Londres, sólo merece la pena destacar algunos títulos. Entre ellos, la continuación de una famosa saga de la compañía, el JAMES POND 3, para la pequeña ***Game Gear***, y el HURRICANES, para ***Mega Drive***.













VIRGIN

Sin duda alguna, uno de los mejores stands de la feria fué el que organizó la multinacional **Virgin** que, con su lanzamiento estrella, copó gran parte de la atención de los profesionales presentes en Londres. LION KING, hará las delicias de los consoleros más expertos que amen el riesgo y los retos difíciles, puesto que se necesita una gran habilidad para jugar. Tampoco hay que menospreciar otros títulos de la casa que, sin ser tan importantes, hay que tenerlos en cuenta. Entre ellos brilla con luz propia el impresionante EARTH WORM JIM para ***Mega Drive***, programado por el mismo equipo que hizo el inolvidable ALADDIN; CANNON FODDER, también para ***Mega Drive***; y DRAGON, que aparecerá en dos formatos: ***Mega Drive*** y ***Game Gear***.

CODEMASTERS

Codemasters se situó en los primeros puestos de las listas de éxitos con PETE SAMPRAS TENNIS para ***Mega Drive*** y ahora repite en ***Game Gear***. Continúa en su línea con nuevas creaciones, como una simulación deportiva sofisticada y desafiante para la pequeña de **Sega**.
MICRO MACHINES 2, un gran juego que ya se ha consolidado como un clásico gracias a su enorme emoción, ha sido ampliamente mejorado, dando como resultado MICRO MACHINES 2. También destaca PSYCHO PINBALL, el juego de pinball más emocionante que jamás hayas visto.
Y, finalmente, levad anclas con HAVOC, un gato muy molón que vive miles de aventuras en este cartucho de la ***Mega Drive***.

TRUCOS PARA DESCANSAR LA VISTA DEL JUGADOR.

Aunque en muchas ocasiones no nos demos cuenta, al jugar durante un tiempo prolongado con nuestras consola estamos sometiendo a nuestros ojos a un trabajo extra. Lo mismo puede decirse de otras prácticas tan corrientes como estudiar o trabajar con ordenadores, por lo que convendría que atendiéramos a las sencillas recomendaciones publicadas en la revista «Tu Salud». Aquí te ofrecemos alguna de ellas:

- Cada media hora de lectura o de juego, relaja tu visión mirando a lo lejos 5 minutos.
- Si tu actividad se prolonga durante varias horas, aumenta el periodo de descanso.
- La distancia más correcta para trabajar con ordenadores o la pantalla del televisor no debe ser inferior a 40 centímetros. No es bueno leer en la cama ya que la distancia es menor.
- En el caso de los ordenadores, es fundamental el uso de protectores de pantalla (filtros) o unas gafas especiales.
- Si durante el desarrollo de la actividad (mientras lees o juegas) sufres dolores de cabeza o tienes visión borrosa, acude al oftalmólogo.


DYNAMITE
HEADDY
¿Cuando vas a sentar la cabeza?
Nunca.
Ni lo sueñes. Con DYNAMITE HEADDY es materialmente imposible lograrlo. Es más, su cabeza es su principal arma. Increíble ¿no?. Descubre con este cabezota el mundo de la farándula y consigue rescatar a su amada. Usa la cabeza para pasar pantallas increíbles, gigantescos sprites, rotaciones en 3D y de acompañamiento una música digna del mejor teatro del mundo. ¡Es el no va más!. Con este juego vas a perder la cabeza.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros